

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI *TRUTH AND DARE* UNTUK MENINGKATKAN *SELF CONFIDENCE* PADA SISWA SISWI SMP NEGERI 1 BALONGBENDO

SKRPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S. Sos)



Oleh:

Miftahur Wahyu Ningsih

NIM. B73213093

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASIH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

2018

PERNYATAAN

PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI

Bismillahirrahmaanirrahim

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Miftahur Wahyu Ningsih

NIM : B73213093

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Alamat : Kraton Rt 11 Rw 03 Kec. Krian Kab. Sidoarjo

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
2. Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atas karya orang lain.
3. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebagai hasil plagiasi, saya akan bersedia menanggung konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 08 Februari 2018



Yang menyatakan,

Miftahur Wahyu Ningsih
NIM. B73213093

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Miftahur Wahyu Ningsih ini telah dipertahankan di depan
Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 01 Februari 2018

Mengesahkan,
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Fakultas Dakwah dan Komunikasi



Dekan,

Dr. H. Rr. Suhartini, M.Si
NIP. 195801131982032001

Penguji I,

Dr. H. Rudy Al Hana, M.Ag
NIP. 196803091991031001

Pengujin II,

Lukman Fahmi, S.Ag. M.Pd
NIP. 197311212005011002

Penguji III,

Dr. Agus Santoso, S.Ag. M.Pd
NIP. 197008251998031002

Penguji IV,

Mohamad Thohir, M.Pd.I
NIP. 197905172009011007

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Nama : Miftahur Wahyu Ningsih

NIM : B73213093

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam

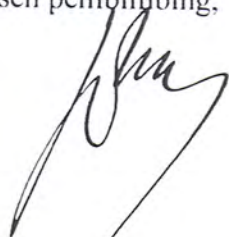
Judul : Pengembangan Media Permainan Monopoli *Truth and Dare*
untuk Meningkatkan *Self Confidence* pada Siswa Siswi SMP
Negeri 1 Balongbendo.

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing untuk diajukan.

Surabaya, 24 Januari 2018

Telah disetujui oleh:

Dosen pembimbing,



Dr. H. Rudy Al Hana, M. Ag
NIP. 196803091991031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Miftahur Wahyu Ningsih
NIM : B73213093
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi / Bimbingan Konseling Islam
E-mail address : mifta.wahyuni@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Pengembangan Media Permainan Monopoli Truth and Dare untuk
Meningkatkan Self Confidence pada Siswa Siswi di SMP Negeri
1 Balongbendo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 13 Februari 2018

Penulis

(Miftahur Wahyu Ningsih)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Miftahur Wahyu Ningsih (B73213093), *Pengembangan Media Permainan Monopoli Truth and Dare untuk Meningkatkan Self Confidence pada Siswa SMP Negeri 1 Balongbendo.*

Fokus penelitian adalah (1) Bagaimana memenuhi kriteria keberterimaan (kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan) untuk meningkatkan *self confidence*. (2) Bagaimana hasil pelaksanaan dari media permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada siswa di SMP Negeri 1 Balongbendo.

Dalam menjawab penelitian tersebut, penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D), dengan mengkolaborasikan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari catatan lembar identitas siswa dan observasi lapangan serta hasil wawancara. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui skala penilaian tim uji ahli.

Proses pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti disesuaikan dengan saran dan masukan dari tim uji ahli. Sehingga menghasilkan produk permainan monopoli *truth and dare* yang cocok dan sesuai untuk membantu dalam meningkatkan *self confidence* pada siswa. Sedangkan proses penerapan permainan monopoli *truth and dare* disesuaikan dengan jam pelajaran subyek. Sehingga proses permainan monopoli *truth and dare* ini dapat dikatakan cukup efektif untuk membantu siswa dalam meningkatkan *self confidence* kurang.

Adapun proses permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada siswa siswi SMP Negeri 1 Balongbendo dalam penelitian ini dikategorikan sangat tepat. Hal ini didapatkan berdasarkan data tim uji ahli diperoleh hasil akhir sebesar 86%

Kata Kunci : *Permainan Monopoli, Truth And Dare, Self Conficence*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAM PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan	6
D. Manfaat	6
E. Definisi Konsep.....	8
F. Spesifikasi Produk.....	15
G. Metode Penelitian.....	21
H. Sistematika pembahasan	38

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian teoritik.....	40
1. Media.....	40
a. Pengertian Media	40
b. Fungsi Media	41
c. Manfaat Media	42
d. Jenis-Jenis Media	44
e. Bentuk Media	45
2. Permainan Monopoli <i>Truth and Dare</i>	47
a. Pengertian Permainan.....	47
b. Pengertian Permainan Monopoli.....	49
a. Peralatan Permainan Monopoli	49
b. Peraturan Permainan Monopoli	51
c. Pengertian <i>Truth and Dare</i>	60
3. <i>Self Confidence</i>	60

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk ciptaan Allah yang paling sempurna dibandingkan makhluk ciptaan Allah yang lainnya. Sesuai dalam firman Allah surat At-Tin ayat 04 yang berbunyi:

“Sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya”. (Q.S At-Tin: 4)¹

Kejelasan dalam surat ini bisa dibuktikan dengan melihat unsur kehidupan manusia jika dibandingkan dengan unsur kehidupan makhluk ciptaan Allah lainnya. Manusia akan terus berkembang dan mengalami perubahan baik dalam segi fisiologi maupun segi psikologi.²

Aspek fisiologis dan psikologis selalu berkesinambungan dengan manusia. Kedua aspek ini akan saling mempengaruhi dan dipengaruhi, kondisi fisiologis manusia mempengaruhi psikologi manusia. Kedua hubungan tersebut sangat mempengaruhi sikap seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya terutama dengan lingkungan yang baru. Dalam psikologi terdapat salah satu aspek kepribadian yang sangat penting ketika berinteraksi dengan manusia, yaitu rasa percaya diri (*Self Confidence*).³

¹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah (Edisi yang Disempurnakan) Jilid 10*, (Jakarta: Widya Cahaya. 2011), hal. 708

² Abu Ahmadi, *Psikologi Umum*, (Jakarta: PT Reneka Cipta, 2009), hal. 189.

³Lauster, *Kepercayaan Diri (Self Confidence)*, (online), 1999, <http://decungkringo.wordpress.com/2012/03/31/kepercayaan-diri-self-confidence>,

“Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman”.(Q.S. Ali Imron: 139)⁶

Beberapa pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa orang-orang yang memiliki keteguhan hati, keyakinan yang tinggi serta kemampuan dalam berbagai hal yang memadai maka seseorang itu memiliki *SC* yang tinggi.

Kenyataannya tidak semua orang memiliki *SC* yang tinggi, ada beberapa bahkan banyak dijumpai orang-orang memiliki permasalahan tersebut. Mereka akan merasa sulit untuk beradaptasi dengan lingkungan terutama lingkungan baru.

Perilaku seseorang yang memiliki *SC* kurang ada beberapa kriteria diantaranya, selalu dihindangi dengan rasa keragu-raguan, mudah cemas, tidak yakin, cenderung menghindar, tidak punya inisiatif, mudah patah semangat, tidak berani tampil didepan banyak orang dan gejala kejiwaan

⁴ Nur Ghuftron M. & Rini Risnawati S, *Teori-Teori Psikologi*, (Yogyakarta: Ar Ruz Media, 2010), hal : 52

2010), hal : 32

⁵ James Fisher, *Menjual Percaya Diri ditahun 90an*, (Jakarta : Rajawali Press,1992), hal :

⁶ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah (Edisi yang Disempurnakan) Jilid 2*, (Jakarta: Widya Cahaya, 2011), hal. 47-48.

lainnya yang nantinya akan menghambat seseorang tersebut untuk berbuat sesuatu.⁷

Berdasarkan berbagai sudut pandang di atas, dapat dikatakan bahwa memiliki *SC* sangat banyak berpengaruh terhadap kehidupan seseorang. Siswa yang perkembangannya terganggu menunjukkan *SC* kurang, sehingga akan menjadi penghambat segala aktifitas yang akan dilakukan.

Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan dari guru BK di SMP Negeri 1 Balongbendo, terdapat siswa siswi yang memiliki permasalahan mengenai SC, terutama siswa siswi yang telah direkomendasikan oleh Guru BK. Permasalahan mereka meliputi, tidak terlalu banyak bicara selain dengan teman akrabnya, suka menyendiri, selalu merasa takut, tidak bisa mengontrol emosi, ragu-ragu ketika di suruh oleh bapak/ibu guru, tidak berani menyampaikan pendapat, selalu waspada bila bertemu orang baru dan selalu cemas. Hal ini dibuktikan sendiri oleh peneliti ketika melakukan observasi dengan ikut serta dalam proses belajar mengajar ketika mata pelajaran BK. Mereka sangat pendiam, membuat pertahanan diri, selalu kelihatan cemas jika berhadapan dengan orang baru serta tidak bisa sering menatap lawan bicaranya ketika berkomunikasi.

Berkaitan dengan permasalahan siswa siswi yang memiliki *SC* kurang, maka salah satu strategi yang bisa dimanfaatkan adalah menggunakan media permainan untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling. Banyak

⁷ Thursan Hakim, *Mengatasi rasa tidak percaya diri*, (Jakarta : Puspa Swara, 2002), hal: 75

2. Bagaimana hasil pelaksanaan dari media permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada siswa siswi di SMP Negeri 1 Balongbendo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut, yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah produk pengembangan media permainan monopoli *truth and dare* pada siswa siswi di SMP Negeri 1 Balongbendo memenuhi kriteria keberterimaan (kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan) untuk meningkatkan *self confidence*.
2. Untuk mengetahui hasil pelaksanaan dari media permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada siswa siswi di SMP Negeri 1 Balongbendo.

2. Untuk mengetahui hasil pelaksanaan dari media permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada siswa siswi di SMP Negeri 1 Balongbendo.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, Adapun kedua manfaat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- ## 1. Manfaat Secara Teoritis

Dari segi teoritis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pelengkap bahan rujukan atau bermanfaat sebagai penambah referensi kepustakaan bagi penelitian selanjutnya yang ingin meneliti tentang cara

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

Produk permainan monopoli *truth and dare* bisa dimainkan dengan mudah oleh semua kalangan masyarakat yang memiliki *self confidence* kurang sehingga tidak menjadi penghambat seseorang untuk berinteraksi.

Produk permainan dalam penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi sebagai media pembelajaran siswa melalui bimbingan kelompok sehingga dapat meningkatkan *self confidence* pada siswa siswi di SMP Negeri 1 Balongbendo.

Sebagai bahan aplikasi teori-teori yang telah diperoleh dan bahan pengembangan dalam penulisan karya ilmiah, serta tambahan wawasan tentang cara dalam meningkatkan *self confidence* siswa melalui permainan monopoli *truth and dare* secara maksimal.

Definisi konsep merupakan hal terpenting dalam sebuah penelitian. Definisi singkat dari data yang ada. Definisi konsep yang diajukan pada penelitian yang berjudul pengembangan media permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada siswa siswi di SMP Negeri 1 Balongbendo. Adapun definisi konsep pada penelitian ini, yaitu:

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *mesium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.⁹

⁹ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), hal
¹⁰ Arif S. Sadiman (dkk), *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), hal.6.

Menurut Ismail permainan didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir dan bergaul dengan lingkungan.¹²

- Adanya pemain (pemain-pemain).
- Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi.
- Adanya aturan-aturan main.
- Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.¹³

Sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur.

¹¹ Arif S. Sadiman (dkk), *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), hal.77.

¹² Agus N. Cahyo, *Game Kgusus Penyeimbang Otak Kanan & Kiri Anak*, (Jogjakarta: FlashBooks, 2011), hal. 14-15.

¹³ Arif S. Sadiman (dkk), *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), hal.77-78.

- Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Arif S. Sadiman (dkk), *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*, PT. Raja Grafindo Persada, 1996), hal.80-82.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan monopoli truth and dare merupakan media permainan visual dan gerak berbentuk papan yang berisi informasi tentang kejujuran dan keberanian yang bertujuan untuk meningkatkan *self confidence*. Adapun kejujuran dan keberanian dapat diketahui melalui 2 teknik yaitu ekspresi dan orasi. Ekspresi terkait dengan perubahan dengan emosi dan mimik wajah. Sedangkan orasi adalah pengungkapan konseli secara verbal.

2. *Self Confidence* pada Siswa (Remaja)

Self confidence (percaya diri) menurut Zakiah Darajat percaya kepada diri sendiri yang ditentukan oleh pengalaman yang dilalui sejak kecil. Orang yang percaya pada diri sendiri dapat mengatasi segala faktor-faktor dan situasi, mu

Agus Suyanto juga menjelaskan bahwa rasa percaya diri adalah sikap yang dapat ditumbuhkan dari sikap sanggup berdiri sendiri, adalah

¹⁵ Drajat Zakiah, *Kesehatan Mental*, (Jakarta: Cv. Haji Masagung, 1995), hal. 25.

Kita dapat mengetahui seseorang itu mempunyai *self confidence* diri ketika kita melihat mereka bisa mengatur dirinya sendiri, dapat mengarahkan, dapat mengambil inisiatif, dapat memahami dan mengatasi kesulitan-kesulitan sendiri dan dapat melakukan hal-hal untuk dan oleh dirinya sendiri.

- Dapat mengatur diri sendiri.
- Dapat memahami dan mengatasi kesulitan-kesulitan sendiri.
- Dapat melakukan hal-hal oleh dan untuk dirinya sendiri.

¹⁶ Agus Suyanto, *Pendidikan yang Efektif yang Dapat Dilakukan Oleh Keluarga*, (Surabaya: Media Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan, 1987), hal .41.

Adapun pengertian remaja menurut para ahli yaitu:

- Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa masa remaja adalah masa dimana seseorang beralih dari masa anak-anak menjadi masa yang lebih tinggi lagi dan akan meliwati masa-masa yang sedikit sulit karena kehidupannya akan sedikit berubah.

¹⁹ Sumardjono Padmomartono, *Konseling remaja*, (Yogyakarta: Ombak, 2014), hal. 1-2

- Pubertas/ preadolescence: pada masa ini remaja berkisar dari umur 10/12 tahun sampai 13/14 tahun.
- Masa remaja awal: berkisar pada umur 13/14 tahun sampai umur 17 tahun.
- Masa remaja akhir: berkisar pada umur 17 tahun sampai dengan 21 tahun.

a. Aspek Fisik-Jasmani

b. Aspek Intelek

c. Aspek Emosi

d. Aspek Sosial

Remaja memasuki status sosial yang baru, selain itu diharapkan berperilaku seperti orang dewasa.

- Untuk lebih memperjelas kriteria di atas dapat dilihat tabel berikut:

No	Variabel	Indikator	Instrumen	Pelaksana
1.	Ketepatan	Ketepatan Obyek Ketepatan rumusan tujuan dan prosedur Kejelasan rumusan umum dan khusus Kesesuaian gambar dengan produk	Angket	Tim Ahli
2.	Kelayakan	Prosedur Praktis Keefektifan biaya, waktu dan tenaga Pemakai produk	Angket	Tim Ahli
3.	Kegunaan	Pemakaian produk Kualifikasi yang diperlukan Dampak permainan monopoli truth and dare terhadap peningkatan <i>self confidence</i> (percaya diri) pada remaja	Angket	Tim Ahli Pembimbing
4.	Respon Aktif Positif	Para remaja tertarik dengan permainannya dan tertarik memainkannya	Angket	Pembimbing

²¹ Mukfiyah Ma'isyah, "pengembangan Paket Pelatihan konseling Keluarga Dalam Meningkatkan Kualitas peran Ibu Rumah Tangga di Desa Kepuh Kejayan Pasuruan", (Skripsi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya, 2016), hal. 11-12.

Produk yang ingin dikembangkan oleh peneliti guna meningkatkan *self confidence* pada siswa siswi yaitu dengan mengembangkan permainan monopoli.

Sedangkan dari hasil pengembangan, peneliti merubah permainan monopoli menjadi permainan monopoli *truth and dare*. Dari pengembangan permainan ini diharapkan dapat membantu remaja dalam meningkatkan *self confidence* (percaya diri). Spesifikasi media permainan monopoli *truth and dare* disini yaitu: a. Sebuah papan permainan berukuran 3x3 meter yang dilengkapi dengan petak-petak, diantaranya petak start, petak ekstrakurikuler, petak pajak, petak terminal, petak kartu *truth*, petak kartu *dare*, petak kedudukan, petak

Bahan yang digunakan untuk media permainan monopoli *truth and dare* yakni:

- [illegible]

- Bahan-bahan untuk membuat produk monopoli *truth and dare* terbuat dari bahan yang lunak sehingga bahan-bahan ini sangat aman baik digunakan oleh siswa siswi maupun masyarakat untuk bermain monopoli *truth and dare*

monopoli *truth and dare*

3. Pelaksanaan Permainan

Permainan monopoli *truth and dare* ini berlaku untuk 2-4 orang. Selain pemain, dalam permainan ini juga membutuhkan 1 orang sebagai pejabat Bank. Para pemain mempersiapkan peralatan permainan yang terdiri dari papan monopoli yang sudah dilengkapi dengan set kartu *truth* & kartu *dare*, uang-uangan dengan beberapa nilai, dadu, kartu hak milik, 32 rumah-rumahan, 16 hotel, pertanyaan seputar sifat *shidiq*, amanah, *tabligh* dan *fathanah*. Sebelum permainan tertata rapi pihak Bank membagikan uang

permainan tertata rapi pihak Bank membagikan uang
pemain sebanyak Rp. 500.000. Lama permainan
kesepakatan antar pemain.

Untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu
melempar 2 dadu secara bergiliran. Pemain yang menang
lebih banyak maka dia berhak memulai permainan terlebih
seterusnya. Permainan dimulai dari petak start. Para

Untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu para pemain melempar 2 dadu secara bergiliran. Pemain yang mendapatkan angka lebih banyak maka dia berhak memulai permainan terlebih dahulu begitu seterusnya. Permainan dimulai dari petak start. Para pemain jalan bergiliran sesuai dengan angka dadu ke petak menurut arah panah.

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada dasarnya secara sederhana *Research and Development (R&D)* merupakan penelitian yang dilakukan secara sengaja, sistematis, bertujuan atau diarahkan untuk menceritakan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode atau strategi atau cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.²³

²² Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 407.

[illegible]

b. Sumber Data

Sumber data adalah salah satu yang paling penting dalam sebuah penelitian, hal ini dikarenakan jika terjadi kesalahan dalam menggunakan atau memahami sumber data maka data yang lain diperoleh tidak sesuai dengan tujuan penelitian.²⁶ Dalam penelitian ini sumber data dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1) Sumber Data Primer

Sumber data primer yaitu sumber data yang didapatkan langsung dari lapangan. Dalam hal ini yang dimaksud dari sumber data primer adalah informasi yang didapatkan peneliti dari para informan atau para siswa siswi SMP Negeri 1 Balongbendo yang telah di pilih.

2) Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber bacaan dan berbagai macam sumber lainnya yang terdiri dari data-data yang sudah tersedia dan dapat diperoleh oleh peneliti dengan cara membaca, melihat atau mendengarkan.²⁷ Di sini peneliti menggali data berupa hasil dokumentasi, profil sekolah, buku identitas siswa serta wawancara dengan teman dekat siswa siswi dan Guru BK.

²⁶ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial & Ekonomi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013), hal.129.

²⁷Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hal. 209.

Setelah peneliti mengetahui potensi dan masalah yang dialami oleh siswa siswi yang memiliki *self confidence* (percaya diri) kurang serta dilengkapi dengan informasi-informasi dari Guru BK, teman dekatnya dan dari berbagai literatur. Peneliti mulai merancang produk awal dimana media permainan monopoli *truth and dare* bisa meningkatkan *self confidence* (percaya diri) pada siswa siswi.

b. Tahap Pengembangan

Dalam hal ini, hasil desain produk awal mengenai media permainan monopoli *truth and dare* yang telah dirancang sebelumnya oleh peneliti kemudian divalidasi oleh para ahli. Dalam penelitian ini, ahli yang dimaksud yaitu orang yang berkompeten dalam memahami para remaja, orang yang berkompeten dalam bidang pembuatan desain produk, orang

Dari uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat memberikan masukan kepada peneliti tentang efektivitas permainan monopoli *truth and dare* dalam meningkatkan *self confidence* pada siswa siswi, serta sesuai tidaknya dan menarik tidaknya permainan monopoli *truth and dare* bagi siswa siswi. Respon dari para siswa siswi menjadi acuan bagi revisi produk.

c. Tahap Uji Coba

Setelah revisi produk dilakukan, dari hasil revisi produk ini kemudian diperbaiki oleh peneliti dan kemudian diuji cobakan kepada subyek yang akan diteliti, dimana subjek dalam penelitian ini yaitu siswa siswi SMP Negeri 1 Balongbendo. Uji coba produk lapangan ini juga dikoordinasikan peneliti kepada Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, dan Guru BK. SMP Negeri 1 Balongbendo ini digunakan sebagai

b. Wawancara

Menurut Deddy Mulyana wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang melibatkan seseorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu.³¹

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih dalam.³²

Wawancara dibagi menjadi dua macam yaitu wawancara berstruktur dan wawancara tidak berstruktur. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur dimana wawancara dilakukan peneliti dengan bebas tanpa menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.³³

Pertanyaan disesuaikan dengan keadaan dan ciri unik dari responden dan pelaksanaan tanya jawab mengalir seperti percakapan sehari-hari.³⁴ Penelitian ini memanfaatkan wawancara untuk

180. ³¹Deddy Mulyana, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal.

³²Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hal. 231.

³³ Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 234

³⁴ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 191

a. Analisis terhadap produk pengembangan.

b. Analisis terhadap proses permainan monopoli *truth and dare*.

[illegible]

c. Analisis Hasil atau temuan dari permainan monopoli *truth and dare*.

7. Uji Keabsahan Hasil Penelitian

a. Perpanjangan Keikutsertaan

- 1) Gangguan dari dampak peneliti pada konteks.

- ### b. Ketentuan Pengamatan

Ketentuan pengamatan bermaksud menemukan kriteria atau unsur-unsur yang relevan dengan masalah atau isu yang sedang diangkat oleh peneliti dan kemudian dapat lebih fokus terhadap aspek tersebut. dengan demikian peneliti melakukan pengamatan dengan rinci, menyeluruh dan berkesinambungan terhadap faktor-faktor yang nampak, kemudian menelaah secara menyeluruh sampai faktor yang ada dapat benar-benar dipahami oleh peneliti.

c. Triangulasi

- 1) Triangulasi peneliti adalah pengujian validitas hasil penelitian yang melibatkan peneliti lain untuk melakukan pengecekan ulang secara langsung baik dari segi wawancara ulang, atau

[illegible]

Dalam pembahasan suatu penelitian diperlukan sistematika pembahasan yang bertujuan untuk memudahkan seorang peneliti dalam penelitian. Langkah-langkah pembahasan sebagai berikut:

Pada bab ini terdiri dari delapan sub-bab antara lain: Latar Belakang Masalah; Rumusan Masalah; Tujuan Penelitian; Manfaat Penelitian; Definisi Konsep; Spesifikasi Produk; Metode Penelitian; Sistematika Pembahasan.

Pada bab ini terdiri dari dua sub-bab, yakni kajian teoritik yang meliputi: pengertian media permainan monopoli *truth and dare*; pengertian *self confidence* pada remaja; pengertian remaja; pengertian media permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada siswa siswi. Selajutnya adalah penelitian terdahulu yang relevan yaitu peneliti akan menulis dan menjelaskan kesamaan dan perbedaan penelitian yang

Pada bab ini terdiri dari dua sub bab, yakni Deskripsi Umum Objek Penelitian, yang meliputi: deskripsi lokasi penelitian diantaranya: Gambaran Umum SMP Negeri 1 Balongbendo; Kondisi dan Letak Geografis SMP Negeri 1 Balongbendo; Sejarah Berdirinya SMPN 1 Balongbendo; Sarana dan Prasarana SMP Negeri 1 Balongbendo; Visi, Misi dan Tujuan SMP Negeri 1 Balongbendo; Data Tenaga Pendidik; Data Murid; Jadwal Kegiatan; Struktur Organisasi; Deskripsi Peneliti dan Deskripsi Konseli. Sub yang kedua yakni permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada siswa siswi SMP Negeri 1 Balongbendo.

Pada bab ini akan membahas mengenai analisis data pengembangan media permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada siswa siswi SMP Negeri 1 Balongbendo.

Pada bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran, yang menjelaskan hasil kesimpulan dari pengembangan media permainan permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada siswa siswi SMP Negeri 1 Balongbendo dan saran yang diharapkan peneliti guna menyempurnakan produk permainan monopoli *truth and dare*.

Secara umum media mempunyai kegunaan:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.

- ### 3) Media yang Diproyeksikan

e. Bentuk Media

- ## 1) Media Audio

Media audio adalah penyajian pengajaran atau pengetahuan melalui pendidikan audio atau pengalaman mendengar. Jenis alat yang kategorikan dalam media audio, yaitu: kaset, radio, laboratorium bahasa, MP3 player dan piring hitam.⁷

- ## 2) Media Visual

Media yang hanya mengandalkan indera pengelihatan seperti: foto, gambar, poster, lukisan dan cetakan. Media visual yang berupa gambar-gambar perlu digunakan dalam pembelajaran. Hal itu mengingat kondisi setiap siswa yang

⁶ Hujair AH Sanaky, *Media Pendidikan Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: KAU KABA DIPANTARA, 2013), hal 57-58

⁷ Hujair AH Sanaky, *Media Pendidikan Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: KAU KABA DIPANTARA, 2013), hal 107

a. Pengertian Permainan

Menurut Ismail permainan didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir dan bergaul dengan lingkungan.¹¹

Jadi, permainan adalah suatu kegiatan saling berinteraksi satu sama lain, dengan menyenangkan serta bersifat mendidik.

Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu:

- 1) Adanya pemain (pemain-pemain).
- 2) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi.
- 3) Adanya aturan-aturan main.
- 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.¹²

¹² Arif S. Sadiman (dkk), *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), hal.77-78.

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya dimasyarakat.
- 5) Permainan bersifat luwes. Permainan dapat dipakai untuk:
 - a) Mempraktekkan keterampilan membaca dan berhitung sederhana.
 - b) Mengajarkan sistem sosial dan sistem ekonomi.
 - c) Membantu siswa atau warga belajar meningkatkan kemampuan komunikasinya: memahami pendapat orang lain, memimpin diskusi kelompok yang efektif dan sebagainya.
 - d) Membantu siswa atau warga belajar yang sulit belajar dengan metode transaksional.

- 2) Dua buah dadu berisi enam angka.
- 3) Kartu hak milik untuk setiap property. Kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli property itu. Di atas kartu tertera harga properti, harga sewa, harga gadai, harga rumah dan hotel.
- 4) Papan permainan dengan petak-petak:
 - a) 22 tempat, dibandingkan menjadi 8 kelompok berwarna dengan masing-masing warna memiliki dua atau tiga tempat. Seorang pemain harus menguasai satu kelompok warna sebelum ia boleh membeli rumah atau hotel.
 - b) 4 stasiun kereta. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki lebih dari satu stasiun. Tapi di atas stasiun tidak boleh dibangun rumah atau hotel.
 - c) 2 perusahaan, yaitu perusahaan listrik dan perusahaan air. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki keduanya. Rumah dan hotel tidak boleh dibangun di atas perusahaan.
 - d) Petaka-petak Dana Umum dan Kesempatan. Pemain yang mendarat diatas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya.
- 5) Uang-uangan monopoli
- 6) 32 rumah dan 12 hotel dari kayu atau plastik. Rumah biasanya memiliki warna hijau, sedangkan hotel warnah merah.
- 7) Kartu-kartu dan Umum dan Kesempatan.

- a) Sebuah papan permainan yang dilengkapi dengan petak-petak, menerangkan tanah bangunan, stasiun, pajak & kesempatan.
- b) Batu dadu 2 biji.
- c) 32 buah biji rumah warna hijau dan 12 hotel dengan warna merah.
- d) 1 set kartu dana umum & 1 set kartu kesempatan.
- e) Kartu hak milik tanah bangunan, dengan keterangan mengenai kompleks harga, sewa dan hipotiknya.
- f) Uang” permainan dari berbagai nilai.

Papan permainan diletakkan diatas meja yang cukup besar. Kartu dana umum dan kesempatan diletakkan terbalik di dalam petak yang telah tersedia. Tiap bermain pada permulaan diberi uang sebanyak 1500. Segala kartu tanah bangunan, rumah-rumah dan hotel-hotel diserahkan kepada bank. Pejabat bank dipilih seorang diantara pemain.

Tiap pemain mula-mula diberi uang seharga 1500 dibagi dalam nilai sbb:

500=2 Lembar, 100= 4 Lembar, 50=1 lembar, 20= 1 lembar,
10= 2 lembar, 5= 1 lembar, 1= 5 lembar

5) Kalau dadu menunjuk nilai yang sama

Pemain dapat terus berjalan, akan tetapi pada lemparan ketiga jika angka dadu tetap menunjuk angka yang sama maka pemain harus segera masuk penjara.

Tiap pemain setelah melalui petak start diberi honorarium (gaji) 200 oleh bank.

Bilamana seorang pemain berhenti di atas tanah bangunan yang belum dimiliki orang lain (dengan cara melempar dadu maupun dengan paksaan kartu kesempatan atau kartu dana umum) pemain tersebut mendapat hak untuk membeli tanah bangunan tersebut dengan harga yang sudah ditetapkan, melalui bank. Setelah memberi tanah bangunan dan mendapat kartu hak milik

8) Berhenti ditanah bangunan yang dimiliki orang

Perhatian: Seorang pemilik tanah kalau alpa memungut sewa, pada waktu gilirannya kehilangan haknya. (sewa tak dapat di pungut lagi.)

Adalah suatu keuntungan untuk tiap pemain yang memiliki 1 kompleks tanah bangunan, (misalnya pasar ikan, pulau nirwana

14) Penjara

Pemain diharuskan masuk penjara karena:

- Kalau pemain masuk penjara ia tak berhak menerima 200 dari bank tiap putaran. Kalau seorang pemain berhenti di petak “penjara” karena melempar dadu, ia tidak dipenjarakan. Hanya lewat saja dan tidak dikenakan hukuman apa-apa.

Seorang pemain dapat keluar penjara kalau:

- [illegible]

membayar denda 50 kepada bank dan berjalan terus
menurut angka dadu

16) Rumah-rumah

Rumah dapat dibeli dari bank hanya kalau seorang pemain memiliki tanah bangunan 1 kompleks (dijelaskan dengan huruf abjad (alphabet) rumah-rumah harus didirikan dengan jumlah yang sama tiap petak)

Dengan memiliki satu kompleks tanah bangunan tanpa rumah, pemain dapat memungut sewa 2x lipat. Rumah dapat dibeli segala waktu dengan jumlah menurut kemampuannya, akan tetapi harus merata tiap petak 1 rumah dst.

17) Hotel-hotel

Tiap pemain diharuskan memiliki 4 rumah dalam 1 seri tanah bangunan sebelum ia diperbolehkan membeli sebuah hotel. Harga hotel telah ditentukan dikartu hak milik. Setelah membeli hotel tersebut pemain harus menyerahkan 4 rumah kepada bank, (diatas tiap tanah bangunan hanya diperbolehkan membangun 1 hotel.)

18) Kekurangan bangunan

Diwaktu bank telah kehabisan rumah untuk dijual kepada pemain, mereka yang hendak mendirikan rumah harus menanti hingga salah satu pemain mengembalikan rumahnya kepada

Tanah bangunan yang belum dibangun, stasiun dan perusahaan-perusahaan dapat dijualbelikan sebagai transaksi pribadi antara pemain dan pemain, dengan harga tak terbatas. Tanah bangunan dilarang dijual belikan, bilamana dalam 1 kompleks tanah bangunan masih terdapat rumah-rumah yang belum dikembalikan kepada bank.

Harga kekayaan hanya dapat dihipotikkan kepada bank. Harga hipotik telah ditetapkan dikartu-kartu hak milik, dan bunganya telah ditetapkan 100% dibayar setelah hipotiknya ditebus. Tanah bangunan yang dihipotikkan setelah dioperkan kepada pemain lain, dapat ditebus oleh pemilik kartu ini, dengan syarat disamping membayar uang hipotiknya harus membayar bungannya 10%.

20) Hipotik (tanah digadaikan kepada bank)

Harga kekayaan hanya dapat dihipotikkan kepada bank. Harga hipotik telah ditetapkan dikartu-kartu hak milik, dan bunganya telah ditetapkan 100% dibayar setelah hipotiknya ditebus. Tanah bangunan yang dihipotikkan setelah dioperkan kepada pemain lain, dapat ditebus oleh pemilik kartu ini, dengan syarat disamping membayar uang hipotiknya harus membayar bungannya 10%.

21) Bangkrut (pailit)

22) Keterangan lain

[illegible]

Brenech dan Aminth menjelaskan kepercayaan diri merupakan suatu perasaan cukup aman dan tahu apa yang dibutuhkan dalam kehidupannya, tidak perlu membandingkan dirinya dengan orang lain dalam menentukan standart, karena ia selalu dapat menentukan sendiri.¹⁹

Coopersmith menjelaskan bahwa ketika individu lebih aktif, mempunyai perilaku yang bertujuan, bersemangat dalam

²⁰ Lauster 1978

Menurut Zakiah Darajat *self confidence* adalah percaya kepada diri sendiri yang ditentukan oleh pengalaman-pengalaman yang dilalui sejak kecil. Orang yang percaya pada diri sendiri dapat mengatasi segala faktor-faktor dan situasi, mungkin frustrasi, bahkan mungkin frustrasi ringan tidak akan terasa sama sekali. Tapi sebaliknya orang yang kurang percaya diri akan sangat peka terhadap bermacam-macam situasi yang mencekam.²²

Self confidence bukan merupakan sesuatu yang sifatnya bawaan, tetapi merupakan suatu yang terbentuk dari interaksi.²⁴

²³ A Bandura dikutip oleh Wisnu MArtani, *Kompetensi Sosial dan Kepercayaan Diri Remaja*, 1991, Psikologi, No 1 hal. 17-20

Sikap seseorang yang menunjukkan *self confidence* rendah antara lain, selalu dihindangi dengan rasa keragu-raguan, mudah cemas, tidak yakin, cenderung menghindari, tidak punya inisiatif, mudah patah semangat, tidak berani tampil didepan banyak orang dan gejala kejiwaan lainnya yang nantinya akan menghambat seseorang tersebut untuk berbuat sesuatu.²⁷

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *self confidence* adalah suatu perasaan atau sikap seseorang terhadap kemampuan yang dimilikinya sehingga dapat menunjukkan jati dirinya yang sesungguhnya sehingga dapat menempatkan diri dengan lingkungan disekitarnya tanpa perlu merasa minder.

Self confidence setiap individu itu berbeda-beda, karena pada masa kanak-kanak sangat besar pengaruhnya dalam perkembangan kepribadian remaja, masa lalu dibawah saat anak menginjak remaja.

²⁷ Thursan Hakim, *Mengatasi Rasa Percaya Tidak Percaya Diri*, (Jakarta: Puspa Swara, 2002), hal.

b. Proses Pembentukan *Self Confidence*

- 1) Terbentuknya kepribadian yang baik sesuai dengan proses perkembangan yang melahirkan kelebihan-kelebihan tertentu.
- 2) Pemahaman seseorang terhadap kelebihan-kelebihan yang dimilikinya dan melahirkan keyakinan kuat untuk bisa berbuat segala sesuatu dengan memanfaatkan kelebihan-kelebihannya.
- 3) Pemahaman dan realisasi positif seseorang terhadap kelemahan-kelemahan yang dimilikinya agar tidak menimbulkan rasa rendah diri atau rasa sulit menyesuaikan diri.
- 4) Pengalaman di dalam menjalani berbagai aspek kehidupan dengan menggunakan segala kelebihan yang ada pada dirinya.

c. Faktor yang mempengaruhi *Self Confidence*

²⁸ Kurnia Elok W, *Hubungan Antara Tingkat Prestasi Polah Asu Otoriter Orang Tua Dengan Kepercayaan Diri pada Remaja Kelas XI SMU Negeri 2 Surabaya*, Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, 2005.

4) Penampilan Fisik

Individu memiliki penampilan fisik yang menarik akan memiliki kesempatan yang lebih besar untuk menjadi pemimpin dibandingkan dengan individu yang mempunyai penampilan fisik yang kurang menarik. Dalam interaksi sosial, penampilan fisik yang menarik merupakan potensi yang menguntungkan dan dapat dimanfaatkan untuk memperoleh berbagai hasil yang menyenangkan bagi pemiliknya. Salah satu keuntungan yang sering diperoleh adalah kemudahan dalam mendapatkan teman, orang-orang yang menarik lebih mudah diterima dalam

Menurut Lauster dan Rahmat, ciri-ciri remaja yang kurang percaya diri adalah sebagai berikut:

- Bandura juga mengemukakan bahwa ada 4 faktor yang menentukan rasa percaya diri seseorang yaitu:

³⁰ Tina Aflatin, peningkatan Self Confidence Remaja Melalui konseling (Jurnal Psikologi No. 61, 1998)

- sebanding dengan usaha yang lebih ulet dan tekun.
- 3) Adanya kontak langsung dengan orang lain. Dalam arahan melalui saran, nasihat dan bimbingan meningkatkan keyakinan bahwa kemampuan yang dimiliki dapat membantu untuk mencapai hasil yang diinginkan.
 - 4) Keadaan fisiologis seseorang. Individu akan memungkinkan mencapai keberhasilan jika tidak mengalami gangguan fisiologis.

³¹ Bandura (dalam Thomlison), *Child Development Psychological Sociocultural and Biological Factor*. (Lose Sngeles: Orsey Press, 1988), hal.25

Kebutuhan manusia yang paling penting adalah kebutuhan akan *Self Confidence* (Percaya Diri) dan superioritas. Selain itu, rasa percaya diri merupakan syarat penting untuk mencapai prestasi yang tinggi di bidang apapun.

g. Ciri-ciri *Self Confidence*

- 1) Percaya akan kompetensi/ kemampuan diri.
- 2) Tidak terdorong untuk menunjukkan sikap konformis demi diterima oleh orang lain atau kelompok.
- 3) Berani menerima dan menghadapi penolakan orang lain dan berani menjadi diri sendiri
- 4) Punya pengendalian diri yang baik (tidak *moody* dan emosinya stabil)

[illegible]

1) Teman sekelas

2) Teman akrab

i. Meningkatkan *Self Confidence*

- 1) Mengidentifikasi penyebab dari rendahnya rasa percaya diri dan merupakan langkah yang penting untuk memperbaiki tingkat rasa percaya diri.
- 2) Dukungan emosional dan penerimaan sosial merupakan bentuk konfirmasi dari orang lain yang berpengaruh penting bagi rasa percaya diri remaja.
- 3) Prestasi, juga dapat memperbaiki tingkat percaya diri remaja.

a. Pengertian Remaja

Kata remaja berasal dari bahasa Inggris *adolescence* yang diadopsi dari bahas latin *adolescere* yang artinya bertumbuh (*the grow*) dan menjadi matang (*to mature*). Kata bendanya *adolesceantia* yang berarti remaja, mengandung arti “tumbuh menjadi dewasa”.

Lerner, Boyn dan Du (2010) mengartikan remaja sebagai priode kehidupan dengan karakteristik biologis, kognitif, psikologis dan sosial yang sedang berubah dalam pola yang saling berkaitan dari yang sebelumnya disebut bersifat anak-anak ke kondisi yang kini disebut bersifat dewasa. Pada waktu sedang berlangsung perubahan pada karakteristik-karakteristik perkembangan itulah individu disebut remaja.

³⁵ Jhon W, 1996, (*Adolescence, The University of Texas of Dallas*), hal 336-338

Di awal abad ke duapuluh, G. Stanley Hall menyatakan bahwa masa remaja merupakan waktu berlakunya *strom and strees*, yang berdasarkan riset mutakhir kejadian ini tidak sepenuhnya benar karena banyak remaja yang sukses menangani masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa.

WHO yang dikutip dari buku psikologi remaja didefinisikan menurut tiga kriteria yaitu biologis, psikologis dan sosial ekonomi. Sehingga dapat didefinisikan bahwa remaja adalah suatu masa dimana 1). Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sampai ia mencapai kematangan seksual; 2). Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa; 3). Terjadi peralihan menjadi ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.³⁶

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa masa remaja adalah masa dimana terjadi transisi antara anak-anak menuju dewasa dengan mengalami perkembangan dan pertumbuhan untuk menjadi pribadi yang lebih matang dalam menjalani kehidupan.

³⁶ Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hal. 11-12

Menurut Papalia & Olds (dalam Jahja, 2012), masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun.

Jahja menambahkan, karena laki-laki lebih lambat matang daripada anak perempuan, maka laki-laki mengalami periode awal masa remaja yang lebih singkat, meskipun pada usia 18 tahun ia telah dianggap dewasa, seperti halnya anak perempuan. Akibatnya, seringkali laki-laki tampak kurang untuk usianya dibandingkan dengan perempuan. Namun adanya status yang lebih matang, sangat berbeda dengan perilaku remaja yang lebih muda.

Menurut Mappiare masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai

Menurut hukum di Amerika Serikat saat ini, individu dianggap telah dewasa apabila telah mencapai usia 18 tahun, dan bukan 21 tahun seperti pada ketentuan sebelumnya. Pada usia ini, umumnya anak sedang duduk di bangku sekolah menengah.

Batasan usia remaja menurut WHO adalah 12 sampai 24 tahun. Menurut Depkes RI adalah antara 10 sampai 19 tahun dan belum kawin. Menurut BKKBN adalah 10 sampai 19 tahun.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa usia remaja pada perempuan relatif lebih muda dibandingkan dengan usia remaja pada laki-laki. Hal ini menjadikan perempuan memiliki masa remaja yang lebih panjang dibandingkan dengan laki-laki.

Hurlock menjelaskan bahwa semua tugas perkembangan pada masa remaja dipusatkan pada pusaka penanggulangan sikap dan pola perilaku yang kekanak-kanakan dan mengadakan persiapan untuk menghadapi masa dewasa. Tugas-tugas tersebut antara lain:

- 1) Mampu menerima keadaan fisiknya;
- 2) Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa;
- 3) Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis;

- 1) Mampu menerima keadaan fisiknya;
- 2) Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa;
- 3) Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis;

- Kay mengemukakan tugas-tugas perkembangan remaja adalah sebagai berikut:
- 1) Menerima fisiknya sendiri berikut keragaman kualitasnya.
 - 2) Mencapai kemandirian emosional dari orang tua atau figur-figur yang mempunyai otoritas.
 - 3) Mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan belajar bergaul dengan teman sebaya atau orang lain, baik secara individual maupun kelompok.
 - 4) Menemukan manusia model yang dijadikan identitasnya.
 - 5) Menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri.

- Hurlock juga menjelaskan sebagian besar orang-orang primitif selama berabad-abad mengenal masa puber sebagai masa yang penting dalam rentang kehidupan setiap orang. Mereka sudah terbiasa mengamati berbagai upacara sehubungan dengan kenyataan bahwa dengan terjadinya perubahan-perubahan tubuh, anak yang melangkah dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Setelah berhasil melampaui ujian-ujian yang merupakan bagian penting dari semua upacara pubertas, anak laki-laki dan anak perempuan memperoleh hak dan keistimewaan sebagai orang dewasa dan diharap memikul tanggung jawab yang mengiringi status orang dewasa.

melangkah dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Setelah melampaui ujian-ujian yang merupakan bagian penting dari upacara pubertas, anak laki-laki dan anak perempuan memperoleh hak dan keistimewaan sebagai orang dewasa dan diharapkan bertanggung jawab yang mengiringi status orang dewasa.

Dalam masa remaja, penampilan anak berubah, sebagai peristiwa pubertas yang hormonal, mereka mengambil bentuk

Pada masa remaja itu, terjadilah suatu pertumbuhan fisik yang cepat disertai banyak perubahan, termasuk di dalamnya pertumbuhan organ-organ reproduksi (organ seksual) sehingga tercapai kematangan yang ditunjukkan dengan kemampuan melaksanakan fungsi reproduksi. Perubahan yang terjadi pada pertumbuhan tersebut diikuti munculnya tanda-tanda sebagai berikut:

Semua organ reproduksi wanita tumbuh selama masa puber.

Namun tingkat kecepatan antara organ satu dan lainnya berbeda.

Berat uterus pada anak usia 11 atau 12 tahun kira-kira 5,3 gram, pada usia 16 tahun rata-rata beratnya 43 gram. Sebagai tanda kematangan organ reproduksi pada perempuan adalah datangnya haid. Ini adalah permulaan dari serangkaian pengeluaran darah,

2) Tanda-tanda seks sekunder

a) Rambut. Rambut kemaluan pada wanita juga tumbuh seperti halnya remaja laki-laki. Tumbuhnya rambut kemaluan ini terjadi setelah pinggul dan payudara mulai berkembang. Bulu ketiak dan bulu pada kulit wajah tampak setelah haid. Semua rambut kecuali rambut wajah mula-mula lurus dan terang warnanya, kemudian menjadi lebih subur, lebih kasar, lebih gelap dan agak keriting.

c) Payudara. Seiring pinggul membesar, maka payudara juga membesar dan puting susu menonjol. Hal ini terjadi secara harmonis sesuai pula dengan berkembang dan makin besarnya kelenjar susu sehingga payudara menjadi lebih besar dan lebih bulat.

Mudah bereaksi bahkan agresif terhadap gangguan atau rangsangan luar yang mempengaruhinya. Itulah sebabnya mudah terjadi perkelahian. Suka mencari perhatian dan bertindak tanpa berpikir terlebih dahulu.

Perkembangan intelegensia. Pada perkembangan ini menyebabkan remaja:

b) Cenderung ingin mengetahui hal-hal baru, sehingga muncul perilaku ingin mencoba-coba.

Tetapi dari semua itu, proses perubahan kejiwaan tersebut berlangsung lebih lambat dibandingkan perubahan fisiknya.

Perkembangan kognitif adalah perubahan kemampuan mental seperti belajar, memori, menalar, berpikir, dan bahasa (Jahja, 2012).

Menurut Piaget (dalam Santrock, 2001; dalam Jahja, 2012), seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis mereka. Dalam pandangan Piaget, remaja

g. Perkembangan Emosi Masa Remaja

Karena berada pada masa peralihan antara masa anak-anak dan masa dewasa, status remaja remaja agak kabur, baik bagi dirinya maupun bagi lingkungannya (Ali & Asrori, 2006).

Semiawan (dalam Ali & Asrori, 2006) mengibaratkan: *terlalu besar untuk serbet, terlalu kecil untuk taplak meja karena sudah bukan anak-anak lagi*, tetapi juga belum dewasa. Masa remaja biasanya memiliki energi yang besar, emosi berkobar-kobar, sedangkan pengendalian diri belum sempurna. Remaja juga sering mengalami perasaan tidak aman, tidak tenang, dan khawatir kesepian.

Ali & Ansori (2006) menambahkan bahwa perkembangan emosi seseorang pada umumnya tampak jelas pada perubahan tingkah lakunya. Perkembangan emosi remaja juga demikian halnya. Kualitas atau fluktuasi gejala yang tampak dalam tingkah laku itu sangat tergantung pada tingkat fluktuasi emosi yang ada pada individu tersebut. Dalam kehidupan sehari-hari sering kita lihat beberapa tingkah laku emosional, misalnya agresif, rasa takut yang berlebihan, sikap apatis, dan tingkah laku menyakiti diri, seperti melukai diri sendiri dan memukul-mukul kepala sendiri.

Sejumlah faktor menurut Ali & Asrori (2006) yang dapat mempengaruhi perkembangan emosi remaja adalah sebagai berikut:

- 1) Perubahan jasmani. Perubahan jasmani yang ditunjukkan dengan adanya perubahan yang sangat cepat dari anggota tubuh. Pada taraf permulaan pertumbuhan ini hanya terbatas pada bagian-bagian tertentu saja yang mengakibatkan postur tubuh menjadi tidak seimbang. Ketidakseimbangan tubuh ini sering mempunyai akibat yang tak terduga pada perkembangan emosi remaja. Tidak setiap remaja dapat menerima perubahan kondisi tubuh seperti itu, lebih-lebih jika perubahan tersebut menyangkut perubahan kulit yang menjadi kasar dan penuh jerawat. Hormon-hormon tertentu mulai berfungsi sejalan dengan perkembangan alat kelaminnya sehingga dapat menyebabkan rangsangan di dalam tubuh remaja dan seringkali menimbulkan masalah dalam perkembangan emosinya.
- 2) Perubahan pola interaksi dengan orang tua. Pola asuh orang tua terhadap anak, termasuk remaja, sangat bervariasi. Ada yang pola asuhnya menurut apa yang dianggap terbaik oleh dirinya sendiri saja sehingga ada yang bersifat otoriter, memanjakan anak, acuh tak acuh, tetapi ada juga yang dengan penuh cinta kasih. Perbedaan pola asuh orang tua seperti ini dapat berpengaruh terhadap perbedaan perkembangan emosi remaja. Cara memberikan hukuman misalnya, kalau dulu anak dipukul karena nakal, pada masa remaja cara semacam itu justru dapat

Kadang kadang mereka dianggap sudah dewasa, tetapi mereka tidak mendapat kebebasan penuh atau peran yang wajar sebagaimana orang dewasa. Seringkali mereka masih dianggap anak kecil sehingga menimbulkan kejengkelan pada diri remaja. Kejengkelan yang mendalam dapat berubah menjadi tingkah laku emosional.

- b) Dunia luar atau masyarakat masih menerapkan nilai-nilai yang berbeda untuk remaja laki-laki dan perempuan. Kalau

c) Seringkali kekosongan remaja dimanfaatkan oleh pihak luar yang tidak bertanggung jawab, yaitu dengan cara melibatkan remaja tersebut ke dalam kegiatan-kegiatan yang merusak dirinya dan melanggar nilai-nilai moral.

yang tidak bertanggung jawab, yaitu dengan cara menyalahgunakan kebebasan remaja tersebut ke dalam kegiatan-kegiatan yang bertentangan dengan dirinya dan melanggar nilai-nilai moral.

5) Perubahan interaksi dengan sekolah. Pada masa sebelum menginjak masa remaja, sekolah merupakan pendidikan yang diidealkan oleh mereka. Para guru merupakan tokoh yang sangat penting dalam kehidupan mereka.

Peneliti mengembangkan media permainan monopoli menjadi media permainan monopoli *truth and dare (TnD)*. Media permainan ini diharapkan mampu membantu meningkatkan *SC* siswa karena didalamnya terdapat beberapa kegiatan yang dapat membantu diantaranya, komunikasih antar pemain, berani untuk tampil di depan orang lain, hingga beberapa kegiatan yang bisa membangkitkan semangat para pemain. Permainan monopoli ini memiliki prosedur yang hampir serupa dengan permainan monopoli pada umumnya, hanya saja dalam permainan ini terdapat kartu *truth* dan kartu *dare* sebagai tugas-tugas pokok yang nantinya berisi tentang materi *SC*. Selain itu di dalam papan permainan terdapat petak yang mengharuskan para pemain bermain peran seperti petak bebas berekspresi serta petak wajib orasi.

Dari uraian diatas, maka fokus penelitian ini adalah pada pengembangan media permainan monopoli *truth and dare*. Selain itu

³⁷ Agus N. Cahyo, *Game Kgsus Penyeimbang Otak Kanan & Kiri Anak*, (Jogjakarta: FlashBooks, 2011), hal. 14-15.

Peneliti beracuan pada penelitian terdahulu yang dijadikan relevansi. Adapun hasil penelitian terdahulu yang dijadikan relevansi antara lain:

Skripsi yang ditulis oleh Cristianto Yuono yaitu tentang pembuatan produk dalam bentuk monopoli untuk mendukung proses bimbingan dan konseling, khususnya dalam membantu meningkatkan percaya diri. Permainan ini diharapkan mampu mendukung ketertarikan bagi siswa untuk mengikuti layanan dan sebagai perantara siswa untuk mengetahui seperti apa percaya diri itu. Penelitian ini diterapkan pada siswa kelas VII Negeri 1 Wonoayu.

Persamaan yang terdapat dalam skripsi ini dengan skripsi peneliti adalah dari segi permainan monopoli yang digunakan untuk meningkatkan *self confidence*/percaya diri pada remaja.

Sedangkan perbedaannya terdapat pada pengemasan permainan monopolinnya dimana permainan monopoli peneliti adalah permainan monopoli truth and dare yang berisi empat sifat rasulullah yaitu sidiq, amanah, fathonah dan tabligh. Sedangkan permainan monopoli pada penelitian ini rasa percaya dirinya terletak pada kartu peran, kartu hiburan dan kartu sertifikasi.

Skripsi yang ditulis AD Erawati Prihatin S. memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti kerjakan. Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media permainan monopoli untuk metode pengajaran. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini yaitu permainan monopoli dikembangkan menjadi permainan monopoli *truth and dare*, metode yang digunakan juga berbeda penulis menggunakan metode *Research and development* sedangkan penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif. Walaupun demikian penelitian terdahulu bisa menjadi acuan untuk keberhasilan penelitian sekarang.

PENYAJIAN DATA

1. Letak Geografis Lokasi Penelitian

Ketika kita mejuhu ke sebelah barat Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Balongbendo ±35m terdapat kantor kelurahan desa Wonokupang, ±60m terdapat PUSKESMAS (Pusat Kesehatan Masyarakat) kecamatan Balongbendo. Belakang sekolah terdapat rumah-

Dari pemaparan di atas dapat dilihat bahwa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Balongbendo memiliki lokasi yang setrategis untuk di jangkau dan aman karena letaknya yang dekat dengan jalan raya dan ada jalan alternative untuk siswa-siswi agar tidak melewati jalan raya sehingga tidak membuat orang tua siswa khawatir.

Sekitar tahun 1980 an dikecamatan Balongbendo belum ada Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri. Pada saat itu Sekolah Menengah Pertama yang ada di Balongbendo adalah SMP Raden RAhmat dan SMP Proklamasi. SMP Proklamasi merupakan SMP yang paling Berjaya pada waktu itu karena mampu menampung siswa sebanyak 24 kelas.

Pada saat itu rakyat di Balongbendo dan sekitarnya membutuhkan sekolah tingkat SLTP, akhirnya camat Balongbendo berkumpul bersama lurah se-kecamatan. Pada saat rapat diadakan terdapat 2 kelurahan yang mengajukan pembangunan sekolah negeri dan ternyata yang lolos seleksi adalah lurah desa Wonokupang yang bernama Bapak Wiryosusastro. Pada waktu itu di desa Wonokupang terdapat banyak lahan kosong

Saat pembangunan gedung siswa siswi Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Balongbendo ditempatkan di Sekolah Dasar Negeri Bangkalan Wringinpitu sebanyak 3 lokal. Jumlah guru saat itu hanya 12 orang dan dibantu oleh guru-guru Sekolah Dasar Negeri. Siswa-siswi pada saat itu juga memenuhi 3 kelas yang sudah di sediakan. Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Balongbendo melakukan kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar Negeri Bangkalan Wringinpitu kurang lebih selama 2 tahun.

Tepat tanggal 7 Nopember 1983 keluar surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indoesia tentang ijin berdirinya Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Balongbendo: 0472/0/1983 dengan NSS 021250210116. Sejak saat itu diangkat kepala sekolah yang pertama dan seterusnya sehingga mencapai 24 rombel dengan jumlah siswa 866 orang pada saat ini.

Pada awal penempatan Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Balongbendo dimulai dengan banyak keterbatasan. Sekolah Menengah Pertama 1 Balongbendo awalnya tidak memiliki gerbang sehingga sering terjadi kemalingan. Berkat siswa siswi yang memiliki pemikiran positif dan semangat yang tinggi akhirnya mereka semua beserta guru-guru

Seiring berjalannya waktu bukan hanya pergantian siswa saja yang terjadi namun pergantian pendidik juga terjadi. Bapak Ibu Guru yang masih bertahan sampai saat ini adalah Bapak Herry dimana beliau adalah guru pertama serta pembina OSIS pertama. Selain itu Bapak Agus Dwi, Bapak Priono, Ibu Sriani, Ibu Tutik dan Ibu Retno.

Alhamdulillah setiap ajaran baru Sekolah Menengah Pertama 1 Negeri Balongbendo mengalami peningkatan. Terlihat pada saat tahun pertama Sekolah Menengah Pertama 1 Balong bendo hanya bisa membuka 3 kelas, tahun kedua naik menjadi 6 kelas dan sampai saat ini meningkat menjadi 26 kelas.

Keberhasilan pembangunan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Balongbendo tak lepas dari peran Kepala Sekolah.

- a. R. Soejarwo (10 Juli 1984 – 09 Maret 1990)
- b. Harjoso, BA (09 Maret 1990 – 09 Februari 1994)
- c. Drs. Djauhar Arifin (09 Februari 1994 – 06 Maret 1997)
- d. Drs. Soeparno (1 April 1997 – 25 Februari 2003)
- e. Drs. Zainul Afani M. Pd (25 Februari 2003 – 25 Maret 2004)
- f. Drs. Sudiyono, M.M (26 Maret 2004 – 3 April 2007)
- g. Drs. H.Muhammad Chaliq,M.Pd (3 April 2007 – 17 Januari 2014)
- h. Drs. H. Yusron Hadi, MM (18 Januari 2014 – Sekarang)

Kondisi Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Balongbendo memiliki sarana dan prasarana yang bisa menunjang proses belajar mengajar untuk siswa-siswinya. Hal ini bisa terlihat bahwa terdapat ruang ruang kelas dengan fasilitas meja, kursi, papan tulis dan lain sebagainya sebanyak 26 kelas dimana terdapat (9 ruang kelas 7, 9 ruang kelas 8 dan 8 ruang kelas 9); terdapat 7 kamar mandi siswa dan 2 kamar mandi guru; 3 Laboratorium dimana Laboratorium Bahasa, Laboratorium IPA dan Laboratorium Multimedia; terdapat 1 ruang BK; 1 ruang Tata Usaha; 1 ruang Kesekretariatan; 1 ruang guru; 1 ruang rapat; 1 ruang seni; 1 ruang perpustakaan; 1 ruang PASKIBRAKA; 1 ruang ketrampilan; 1 ruang PAK (Pendidikan Agama Kristen); 1 ruang PRAMUKA; 1 Ruang OSIS; 1 Ruang UKS; 1 Ruang Koprasi; 5 Kantin Sekolah; 1 Musholah; 2

Selain fasilitas-fasilitas ruangan yang telah di berikan demi menunjang proses belajar, sekolah juga memberikan keamanan dengan memberi 2 satpam yang berfungsi menjaga sekolah dan menyeberangkan anak-anak serta 1 penjaga malam yang satu keluarganya tinggal di seklah untuk memantau sekolah saat malam hari. Fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Balongbendo bisa membantu siswa-siswi untuk lebih bersemangat dan rajin dalam belajar serta bisa mengembangkan minat-bakat yang positif sehingga mampu meraih prestasi disetiap perlombaan.

a. Visi SMP Negeri 1 Balongbendo

*“Unggul Dalam Prestasi, Berakhlak Mulia dan Mandiri,
Berdasarkan Iman dan Taqwa”*

Indikator Visi:

- 1) Terwujudnya lulusan yang cerdas, unggul dalam imtaq dan budi pekerti luhur.
- 2) Terwujudnya pengembangan KTSP SMP Negeri 1 Balongbendo.

- ### c. Tujuan Sekolah

- [illegible]

Struktur organisasi yang ada di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Balongbendo menentukan kemajuan sekolah di mata orang-orang yang melihat. Selain struktur organisasi sekolah sendiri

beberapa organisasi juga ikut membantu oleh sebab itu peneliti memberikan 2 rincian organisasi yaitu Srtuktur Organisasi SMP Negeri 1 Balongbendo dan Struktur Organisasi OSIS SMP Negeri 1 Balongbendo.

a. Srtuktur Organisasi SMP Negeri 1 Balongbendo

SMP Negeri 1 Balongbendo dinaungi langsung oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo. Berikut struktur organisasi yang berlaku di SMP Negeri 1 Balongbendo:

Komite 1	: Drs. H. Sudirman M.Si.
Komite 2	: H. Komar
Komite 3	: Sumari
Komite 4	: Sholihin
Komite 5	: Kepala Desa Wonokupang
Tata Usaha 1	: Retno Kusuwandarjanti, S.Pd
Tata Usaha 2	: Soelih Kartina, S.Pd
Tata Usaha 3	: Ruba'iah
Tata Usaha 4	: Tinuk Ani Rahayu
Kepala Sekolah	: Drs. Ismuni. M.M.
Wakasek. Kurikulum	: Dra. Sumarti, M. Pd.
Wakasek. Kesiswaan	: Wawan Budi W. S. Pd.
Wakasek SARPRAS	: M.M Mujiati, S. Pd.
Bendahara BOS Reguler	: Moh. So'im, S. Pd
Bendahara BOS DA	: Drs. H. Supriono
Guru Mapel	: 42 Guru

b. Struktur Organisasi OSIS SMP Negeri 1 Balongbendo

Ketua SEKBID Kewirausahaan : Wena

3.2

No	KELAS	WALI KELAS	L	P	JUMLAH	PAK
1	VII A	Dewi Ruswatie, S. Pd	13	22	35	4
2	VII B	Sriani Wahyuningsih, S. Pd	16	20	36	
3	VII C	Kalies Udjianti, S. Pd	15	21	36	
4	VII D	Suratmi, S. Pd	17	19	36	
5	VII E	Nurul Muniroh, S. Pd	16	20	36	
6	VII F	Hirra Rohyani, S. Pd	16	18	34	
7	VII G	Maria Magdalena Mujiati, S. Pd	16	19	35	
8	VII H	Alwan Effendy, S. Pd	16	18	34	
9	VII I	Hendi Fitrio Prayogi, S. Kom	17	18	35	
Jumlah					317	4

Data Siswa Kelas VIII

No	KELAS	WALI KELAS	L	P	JUMLAH	PAK
1	VIII A	Toetik Hermindiati, S. Pd	18	20	38	5
2	VIII B	Faried Kurniawan, S. Pd. I	16	21	37	
3	VIII C	Basuki Mulyanto, S. Pd	14	22	36	
4	VIII D	Agus Slamet Purnomo, S. Kom	17	20	37	
5	VIII E	Dra. Susmiati	15	22	37	
6	VIII F	Yedi Wulyono, S. Pd	15	21	36	
7	VIII G	Drs. H. Supriono	16	20	36	
8	VIII H	Muhammad Rifa'i, S. Pd	17	20	37	
9	VIII I	Dra. Sumarti	16	21	37	
Jumlah					331	5

Data Siswa Kelas IX

No	KELAS	WALI KELAS	L	P	JUMLAH	PAK
1	IX A	M.S.Ma'arif, S. Pd	17	21	38	2
2	IX B	Esti Yuliani, S. Pd.	16	22	38	
3	IX C	Izza Muassissul H., S. Pd	17	21	38	
4	IX D	Sumargono	15	22	37	
5	IX E	Hartik Anis, S. Pd	15	22	37	

d. Tahunan

9. Deskripsi Peneliti

Secara definisi peneliti merupakan seorang yang berusaha untuk membantu klien, bersedia sepenuh hati untuk membantu klien memenuhi solusi dari masalah yang tengah dihadapi atau mengembangkan potensi yang dimiliki klien agar klien menjadi manusia yang bermanfaat dalam kehidupan saat ini maupun masa depan.

Adapun identitas diri peneliti:

Nama : Miftahur Wahyu Ningsih

Tempat, tanggal lahir : Sidoarjo, 14 Juni 1995

Jenis kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Riwayat pendidikan :

TK : TK Darma Wanita Kemangsren, Balongbendo, Sidoarjo

MI : MI Miftahul Ulum Kraton, Krian, Sidoarjo

SMP : SMP PGRI 13 Krian, Sidoarjo

SMA : SMA Al Islam Krian, Sidoarjo

S1 : Bimbingan dan Konseling Islam UINSA Surabaya

10. Deskripsi Klien

Siswa siswi dalam penelitian ini berjumlah 6 orang. Mereka memiliki *self confidence* yang perlu di tingkatkan. Siswa Siswi yang tergabung dalam permainan ini adalah:

a. Klien 1 kelas VIII A

1) Identitas Klien

Nama : J

Tempat tanggal lahir : Malang, 03-07-2004

Jenis Kelamin : Laki-laki

Anak : 1 Dari 1 Bersaudara

Agama : Katolik

Alamat : Jl. Magersari, Krian, Sidoarjo

Hobby : Membaca Buku Pengetahuan

Cita-cita : Dokter Bedah

2) Identitas Orangtua

Nama Ayah : -

Pekerjaan : -

Alamat : -

Nama Ibu : A

Pekerjaan : Pegawai Swasta

Alamat : Jl. Magersari, Krian, Sidoarjo

3) Latar Belakang Konseli

J murid SMP Negeri 1 Balongbendo yang sekarang duduk di kelas 8 A. J adalah anak tunggal. J termasuk anak yatim dan saat ini klien tinggal hanya bersama ibunya saja. Selama ini yang menjadi tulang punggung adalah Ibunda J. Menurut cerita dari Guru BK ayahnya pergi meninggalkan keluarganya tanpa ada pemberitahuan apapun, sehingga belum diketahui status orangtua J apakah sudah berpisah baik secara hukum ataupun agama. Hal ini terjadi semenjak klien masih kecil kurang lebih menginjak usia TK atau SD.

Dari latar belakang keluarga yang seperti itu, dapat mempengaruhi J dalam bersosialisasi dengan teman-temannya. Seperti penjelasan dari Guru BK yang menangani J, klien jika di sekolah terutama dengan temannya satu kelas menjadi sosok

yang pendiam sekali. Selama kelas 7 sampai 8 ini klien hanya memiliki 1 teman akrab yang selalu diikutinya kemanapun temannya pergi yaitu Z. Z adalah teman satu bangku klien dari kelas 7. Klien tipikal orang yang jika tidak diajak bicara dia akan diam saja, namun klien akan memperhatikan bagaimana kondisi disekitarnya. Klien akan melakukan komunikasi dengan orang lain jika klien memang harus berkomunikasi dengan orang itu namun ketika kita bertanya kepada klien dan pertanyaan itu bisa di jawab dengan singkat maka akan dijawab dengan sesingkat-singkatnya.

Karena sikap J yang pendiam tak jarang klien mendapat protes dari teman-teman satu kelas. Dari kondisi seperti itu maka Guru BK mencoba membantu J untuk keluar dari sifat yang seperti itu. Demi membantu klien Guru BK memberi tugas kepada agar klien menyapa temannya setiap hari namun selain selain Z. Dengan begitu maka klien bisa mencoba bersosialisasi dengan teman-temannya. Dari tugas tersebut klien meminta contoh yang detail untuk melakukan tugas tersebut sehingga klien bisa memulai percakapan dengan temannya. Guru BK pun memberikan contoh agar memudahkan klien untuk memulai bersosialisasi. Dari kekurangan yang dimiliki klien ada kelebihan yang dimiliki dimana klien bisa memberikan saran

b. Klien 2 Kelas VIII B

Nama : Y

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Hobby : Bersepeda

Cita-cita : -

Nama Ayah : SY

Alamat : Watugolong, Krian, Sidoarjo

Nama Ibu : HT

Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

Alamat : Watugolong, Krian, Sidoarjo

Y murid SMP Negeri 1 Balongbendo yang sekarang duduk di kelas 8 B. Y tinggal bersama kedua orang tuanya dan adik laki-lakinya. Adiknya saat ini baru duduk di kelas 2 SD. Klien di

Dari latar belakang keluarga yang penuh dengan kasih sayang, dapat dilihat bahwa klien membatasi diri dengan teman-temannya. Dengan kasih sayang yang berlimpah maka klien merasa tidak membutuhkan terlalu banyak kasih sayang dari oranglain sehingga jika tidak terlalu penting maka klien akan membatasi dirinya untuk bersosialisasi. Akibatnya klien susah membaur dengan teman-temannya.

Dari info yang didapat peneliti membuktikannya sendiri ketika ikut Guru BK mengajar di kelas VIII B. Katika Guru BK sedang menjelaskan peneliti selalu melihat klien yang duduk sendiri dan lebih asyik dengan dunianya sendiri. Ketika peneliti dikenalkan oleh guru BK maka peneliti melihat klien hanya duduk sendiri di bangkunya tanpa ada teman dan ketika asik berkenalan peneliti melihat bahwa klien masih sama hanya memerhatikan sekilas kemudian melanjutkan aktivitasnya.

1) Identitas Klien

Tempat tanggal lahir : Sidoarjo, 14 September 2002

Dari sifat AN dan AD yang pendiam mengakibatkan klien menjadi bahan bully teman-temannya dengan selalu di palak. Kasus inipun baru-baru ini terungkap oleh Bapak Ibu Guru. Hal ini berlangsung sejak klien menginjak kelas 7 sampai beberapa bulan terakhir. Guru BK bercerita AN dan AD memiliki sifat yang berbrda dengan AL.AL lebih berani melawan temannya yang berbuat curang dibandingkan AN dan AD.

1) Identitas Klien

Nama : L

Tempat tanggal lahir : Sidoarjo, 13 Februari 2003

Jenis Kelamin : Perempuan

Urutan Kelahiran : Anak ke 3 dari 3 Bersaudara

3) Latar Belakang Konseli

Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

Alamat : Tambak Tengah, Sidoarjo

3) Latar Belakang Konseli

L adalah siswi kelas 9 G SMP Negeri 1 Balongbendo. anak ke 3 dari 3 bersaudara. Jarak dengan saudara-saudara sedikit jauh sehingga kasih sayang orang tua untuk klien berlimpah (dimanja). Ketika di rumah klien sangat be

Adapun permasalahan lainnya ketika teman sekelasnya ada yang memandangi klien maka dia mengadu ke Guru BK dan sempat menangis, klien mengatakan bahwa klien merasa takut di lihat oleh temannya, pada saat dikonfirmasi dengan temannya ternyata teman klien hanya melihatnya dengan biasa saja tidak seperti apa yang dipikirkan klien. Hal ini menandakan bahwa klien takut dan tidak percaya dengan orang disekitarnya. Klien memiliki satu teman akrab di kelasnya yaitu V. dari kelas 7 klien duduk dengan V, kemanapun klien pergi ataupun melakukan aktivitas baik ke toilet maupun kantin mereka selalu bersama. Sampai- sampai Guru BK menyuruh teman sekelasnya mengajak bicara tetapi tetap saja klien tidak ingin pisah dengan V teman sebangkunya..

1) Identitas Klien

Tempat tanggal lahir : Sidoarjo, 23 April 2003

Cita-cita : Tentara

Alamat : Perum. Puri Bagus, Sidoarjo

M adalah sisiwa kelas IX H SMP Negeri 1 Balongbendo.

Klien anak kedua dari dua bersaudara. Menurut penjelasan Guru BK klien selaku dibanding-bandingkan dengan kakaknya jika di rumah. Didikan orang tuanya juga keras. Ibunya ibu rumah tangga, ayahnya tentara. Dalam bidang numeric dia menguasai tetapi dalam bidang lainnya sangat kurang. Pengolaan katanya jika berbicara dengan orang yang lebih tua membutuhkan arahan karena bagi orang awam kata-kata yang keluar dari klien bisa dianggap tidak sopan. Selain itu perkataan dengan temannya

Suatu ketika klien pada saat di kelas sempat marah-marah tidak kepada teman-temannya dan berteriak-teriak di dalam kamar mandi. Sehingga banyak teman-temannya yang tidak suka dengan klien dan ketika di kelas bisa dibilang klien di kucilkan.

1. Proses Pengembangan Media Permainan Monopoli *Truth and Dare* untuk Meningkatkan *Self confidence* terhadap Siswa SMP.

a. Identifikasi Potensi dan Masalah

Peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada kalangan pelajar khususnya SMP. Sehingga ditemukan bahwa banyak para siswa siswi SMP yang memiliki permasalahan kurangnya *self confidence* atau rasa percaya diri. Permasalahan yang muncul ini

Gambar 3.2

Kartu *Truth* dan Kartu *Dare*

The image shows two cards side-by-side. The left card is green and titled 'KARTU TRUTH'. It contains the text: '1 SILAHKAN KAMU MAJU SAMPAI START SETELAH MENJAWAB PERTANYAAN “KEGIATAN APA SAJA YANG KAMU IKUTI SELAIN SEKOLAH FORMAL?”'. The right card is yellow and titled 'KARTU DARE'. It contains the text: '1 SILAHKAN BERBAGI PENGALAMAN KEGIATAN KAMU DARI BANGUN TIDUR SAMPAI SAAT INI'.

1	KARTU TRUTH
1	SILAHKAN KAMU MAJU SAMPAI START SETELAH MENJAWAB PERTANYAAN “KEGIATAN APA SAJA YANG KAMU IKUTI SELAIN SEKOLAH FORMAL?”

1	KARTU DARE
1	SILAHKAN BERBAGI PENGALAMAN KEGIATAN KAMU DARI BANGUN TIDUR SAMPAI SAAT INI



Gambar 3.2

Kartu *Truth* dan Kartu *Dare*

The image shows two cards side-by-side. The left card is green and titled 'KARTU TRUTH'. It contains the text: 'SILAHKAN KAMU MAJU SAMPAI START SETELAH MENJAWAB PERTANYAAN “KEGIATAN APA SAJA YANG KAMU IKUTI SELAIN SEKOLAH FORMAL?”'. The right card is yellow and titled 'KARTU DARE'. It contains the text: 'SILAHKAN BERBAGI PENGALAMAN KEGIATAN KAMU DARI BANGUN TIDUR SAMPAI SAAT INI'.

1	KARTU TRUTH
	SILAHKAN KAMU MAJU SAMPAI START SETELAH MENJAWAB PERTANYAAN “KEGIATAN APA SAJA YANG KAMU IKUTI SELAIN SEKOLAH FORMAL?”

1	KARTU DARE
	SILAHKAN BERBAGI PENGALAMAN KEGIATAN KAMU DARI BANGUN TIDUR SAMPAI SAAT INI



Gambar 3.2
Kartu *Truth* dan Kartu *Dare*

The diagram consists of two side-by-side rectangular cards. The left card is green and labeled '1 KARTU TRUTH'. It contains the text: 'SILAHKAN KAMU MAJU SAMPAI START SETELAH MENJAWAB PERTANYAAN “KEGIATAN APA SAJA YANG KAMU IKUTI SELAIN SEKOLAH FORMAL?”'. The right card is yellow and labeled '1 KARTU DARE'. It contains the text: 'SILAHKAN BERBAGI PENGALAMAN KEGIATAN KAMU DARI BANGUN TIDUR SAMPAI SAAT INI'.

1	KARTU TRUTH	1	KARTU DARE
	SILAHKAN KAMU MAJU SAMPAI START SETELAH MENJAWAB PERTANYAAN “KEGIATAN APA SAJA YANG KAMU IKUTI SELAIN SEKOLAH FORMAL?”		SILAHKAN BERBAGI PENGALAMAN KEGIATAN KAMU DARI BANGUN TIDUR SAMPAI SAAT INI

Gambar 3.2
Kartu *Truth* dan Kartu *Dare*

The diagram consists of two side-by-side rectangular cards. The left card is green and labeled '1 KARTU TRUTH'. It contains the text: 'SILAHKAN KAMU MAJU SAMPAI START SETELAH MENJAWAB PERTANYAAN “KEGIATAN APA SAJA YANG KAMU IKUTI SELAIN SEKOLAH FORMAL?”'. The right card is yellow and labeled '1 KARTU DARE'. It contains the text: 'SILAHKAN BERBAGI PENGALAMAN KEGIATAN KAMU DARI BANGUN TIDUR SAMPAI SAAT INI'.

1	KARTU TRUTH
	SILAHKAN KAMU MAJU SAMPAI START SETELAH MENJAWAB PERTANYAAN “KEGIATAN APA SAJA YANG KAMU IKUTI SELAIN SEKOLAH FORMAL?”

1	KARTU DARE
	SILAHKAN BERBAGI PENGALAMAN KEGIATAN KAMU DARI BANGUN TIDUR SAMPAI SAAT INI

- Gambar 3.9**
Dadu Bahan Baku Kayu Ukuran 15x15cm



Pada tahap uji coba produk ini peneliti melakukan dua kali sesi pertama kepada 3 mahasiswi dan yang kedua dengan enam remaja yang *self confidence* perlu ditingkatkan. Mereka terdiri dari tiga perempuan dan tiga laki-laki. Dari hasil uji coba produk ini akan menjadi penguat sebelum prodak di uji coba di lapangan.

1) Sesi Pertama

Peneliti diajak berkeliling sekolah sekaligus ditunjukkan dimana ruang kelas para siswa tersebut. Tujuannya untuk mengetahui seperti apa klien tersebut. Peneliti juga melakukan wawancara untuk mengetahui bagaimana latar belakang para klien, informasi ini sebagai pegangan dasar peneliti sebelum berinteraksi langsung dengan klien.

2) Sesi kedua

Pada sesi ini peneliti meminta bantuan Guru BK mengizinkan para klien supaya bisa meninggalkan kelas untuk sementara. Peneliti juga meminjam ruangan BK untuk berkumpul dengan para klien. ketika para klien sudah

Setiap klien yang menginjak petak di papan permainan seperti petak *Truth, dare*, bebas berekspresi, wajib orasi dan lain sebagainya maka harus menjalankannya sesuai yang didapatkan. Tujuannya untuk membantuh meningkatkan *self confidencenya* para klien. Permainan selesai sesuai waktu yang disepakati. Peneliti memberikan tugas rumah berupa mengisi tes motivasi, hal ini untuk mengukur seberapa berpengaruh permainan pada sesi terhadap perilaku selanjutnya.

Pada sesi ini peneliti mendatangi setiap klien untuk lebih mengenal lebih dekat bagaimana sikap mereka ketika bergabung dengan teman-teman sekelasnya. Dengan demikian peneliti bisa

3. Pengolahan Waktu Pelatihan

SMP Negeri 1 Balongbendo kepada guru BK sekitar 90 m
kedua, yakni pengenalan, penyampaian tujuan, pengisian a
pendekatan singkat konselor dengan para klien sekitar 60 m
ketiga, yakni penerapan permainan monopoli *truth and d*
120 menit. Sesi keempat/ terakhir, sesi curhat yait
mengajak bicara *face to face* bagaimana bisa *confidence*
menit. Adapun dalam pengelolaan waktu pelatihan dapat
sebagai berikut:

Tabel 3.5
Pengolahan waktu kegiatan permainan sesi I

SMP Negeri 1 Balongbendo kepada guru BK sekitar 90 m
kedua, yakni pengenalan, penyampaian tujuan, pengisian a
pendekatan singkat konselor dengan para klien sekitar 60 m
ketiga, yakni penerapan permainan monopoli *truth and d*
120 menit. Sesi keempat/ terakhir, sesi curhat yait
mengajak bicara *face to face* bagaimana bisa *confidence*
menit. Adapun dalam pengelolaan waktu pelatihan dapat
sebagai berikut:

Tabel 3.5
Pengolahan waktu kegiatan permainan sesi I

SMP Negeri 1 Balongbendo kepada guru BK sekitar 90 m
kedua, yakni pengenalan, penyampaian tujuan, pengisian a
pendekatan singkat konselor dengan para klien sekitar 60 m
ketiga, yakni penerapan permainan monopoli *truth and d*
120 menit. Sesi keempat/ terakhir, sesi curhat yait
mengajak bicara *face to face* bagaimana bisa *confidence*
menit. Adapun dalam pengelolaan waktu pelatihan dapat
sebagai berikut:

Tabel 3.5
Pengolahan waktu kegiatan permainan sesi I

SMP Negeri 1 Balongbendo kepada guru BK sekitar 90 m
kedua, yakni pengenalan, penyampaian tujuan, pengisian a
pendekatan singkat konselor dengan para klien sekitar 60 m
ketiga, yakni penerapan permainan monopoli *truth and d*
120 menit. Sesi keempat/ terakhir, sesi curhat yait
mengajak bicara *face to face* bagaimana bisa *confidence*
menit. Adapun dalam pengelolaan waktu pelatihan dapat
sebagai berikut:

Tabel 3.5
Pengolahan waktu kegiatan permainan sesi I

SMP Negeri 1 Balongbendo kepada guru BK sekitar 90 m
kedua, yakni pengenalan, penyampaian tujuan, pengisian a
pendekatan singkat konselor dengan para klien sekitar 60 m
ketiga, yakni penerapan permainan monopoli *truth and d*
120 menit. Sesi keempat/ terakhir, sesi curhat yait
mengajak bicara *face to face* bagaimana bisa *confidence*
menit. Adapun dalam pengelolaan waktu pelatihan dapat
sebagai berikut:

Tabel 3.5
Pengolahan waktu kegiatan permainan sesi I

Tabel 3.7
Pengolahan waktu kegiatan permainan sesi III
(15-11-2017 & 23-11-2017)

No	Waktu	Kegiatan	Keterangan
1	30 menit	Penjelasan peraturan permainan	Warming up
2	60 menit	Proses Permainan	Inti permainan
3	30 menit	Tugas	Kesimpulan
Total Waktu : 120 menit			

Tabel 3.8
Pengolahan waktu kegiatan permainan sesi IV
(05-12-2017)

No	Waktu	Kegiatan	Keterangan
1	5 menit	Penjelasan maksud tujuan	Warming up
2	60 menit	Sesi curhat	Inti permainan
3	25 menit	Evaluasi	Kesimpulan
Total Waktu : 90 menit			

4. Lokasi Penerapan Permainan

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Balongbendo kabupaten Sidoarjo. Proses permainan sendiri dilakukan di Ruang OSIS SMP Negeri 1 Balongbendo, yaitu dengan ruangan berukuran 7x7 meter, ruangan tidak ber-AC namun terdapat kipas angin yang lebih dari 1. Permainan dilaksanakan dengan menggunakan media permainan monopoli *truth and dare* yang sudah di susun oleh peneliti. Di dalam ruangan tersebut, sebelum permainan dimulai para klien duduk berlesehan sambil sesekali mereka berjalan jalan mengelilingi tempat yang tidak digunakan untuk bermain monopoli .

Pemilihan lokasi pelatihan di SMP Negeri 1 Balongbendo ini memiliki beberapa alasan sebagai berikut:

- 1) Adik peneliti juga sedang menempuh pendidikan di SMP Negeri 1 Balongbendo, sehingga peneliti bisa menggali informasi bagaimana lingkungan sekolahnya.

- Berdasarkan tiga alasan tersebut, maka bagi peneliti penelitian sangatlah sesuai dan dapat dijadikan lokasi penelitian.
5. Hasil Implementasi Permainan Monopoli *Truth and Dare* Meningkatkan *Self Confidence* pada siswa
- Secara umum dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian *research and development*, yaitu sebuah metode yang menghasilkan sebuah produk tertentu dan untuk mengujik

5. Hasil Implementasi Permainan Monopoli *Truth and Dare* Meningkatkan *Self Confidence* pada siswa

Secara umum dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian *research and development*, yaitu sebuah metode yang menghasilkan sebuah produk tertentu dan untuk mengujik

Secara umum dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian *research and development*, yaitu sebuah metode yang menghasilkan sebuah produk tertentu dan untuk mengujik

Peneliti mendiskripsikan data tentang hasil pengamatan pada permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self-esteem* pada siswa, peneliti menggunakan metode kualitatif yang me-

Dalam penyajian data ini peneliti akan mendiskripsikan data yang diperoleh di lapangan terkait fokus penelitian yaitu pengembangan media permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* terhadap siswa SMP Negeri 1 Balongbendo.

a. Permainan monopoli *truth and dare* tahap 1 (15 November 2017)

[illegible]

Pada penerapan permainan pertama ini para siswa sangat pendiam. Mereka hanya akan menjawab pertanyaan jika ditanya saja selebihnya mereka hanya melihat dan mendengarkan. Ketika peneliti menjelaskan bagaimana cara bermain, para klien mulai menunjukkan ekspresi yang benar-benar tidak mau bermain permainan ini karena petak-petak yang berisi tantangan serta kartu *truth* dan kartu *dare*. Untuk membuat para klien nyaman peneliti sesekali memberikan lelucon sehingga mereka merasa nyaman.

Setiap membaca kartu, Y selalu menyingkur dari pemain lain seolah tidak ingin dilihat. Selain itu Y sedikit sulut memahami sesuatu jadi, harus diberi penjelasan dua kali agar Y mengerti. Namun Y memiliki keunikan tersendiri dimana dia selalu memperagakan apa yang dibicarakan seperti saat menunjuk baju,

Selain Y, L juga mendapat empat kartu *dare* namun sudah dicoba dengan segala macam cara dia tetap tidak mau melakukan karena merasa malu. Bahkan ketika L mendapat kartu *dare* berulang kali, dia sempat berkaca-kaca dan mulai mundur sedikit demi sedikit menjauh dari teman-teman.

Klien J selama bermain mendapat 2 kartu dare, dia mau menjalankan permainan sesuai dengan peraturan yang ada. Namun, J tidak terlalu mengeluarkan suara. Suaranya sangat pelan sehingga teman-teman lainnya tidak kedengaran.

Klien AN dan M pada permainan ini tidak mendapatkan kartu maupun menginjak petak yang berisi tugas. Ketiak permainan dinyatakan selesai AN dan M langsung mengucap syukur serta

b. Permainan monopoli *truth and dare* tahap II (23 November 2017)

AN dan M pada tahap kedua permainan ini, mereka mendapatkan kartu dan beberapa petak khusus. Untuk AN dia berani mengambil semua tugas yang didapatkan, sedangkan M hanya berani mengambil tugas yang berada di kartu *Truth maupun dare*. Yang terakhir AD pada permainan ini dia tidak mendapatkan tugas inti pada permainan ini. Namun melihat keceriaan AD yang mencoba akrab dengan teman lainnya membuktikan bahwa dia mengalami perubahan.

Dari proses permainan monopoli *truth and dare* dan adanya hasil implementasi dari permainan monopoli *truth and dare* ini sangat penting bagi penelitian, namun ada yang tidak kalah penting dalam penelitian ini adalah Pengembangan media permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada siswa SMP Negeri 1 Balongbendo dengan tahapan sebagai berikut:

Pada tahap pra pengembangan ini, pengembang melaksanakan tahapan untuk menetapkan prioritas kebutuhan para siswa di SMP Negeri 1 Balongbendo, Sidoarjo. Untuk memperoleh data, maka pengembang melakukan wawancara dengan salah satu guru Bk.

1) Merumuskan Tujuan Umum dan Khusus.

a) Sebagai media alat bantu bagi siswa yang memanfaatkan sebuah permainan klasik.

- Tujuan khusus:

- a) Sebagai sarana yang mempermudah guru BK dalam membantu meningkatkan *self confidence* siswa.
- b) Sebagai model pengembangan media bagi guru BK, sehingga diperoleh pendalaman teori dalam aspek *self confidence* siswa.
- c) Mempermudah peserta didik dalam mengetahui dan memahami *self confidence* yang mereka miliki agar dapat membantu dalam memaksimalkan kegiatan belajarnya.
- d) Perkembangan media permainan dapat dimanfaatkan oleh guru BK dan siswa ke arah yang lebih positif.

2) Menentukan Model dan Teknik Penyusunan Produk (Persiapan, Pelaksanaan dan *Editing*)

Untuk media permainan monopoli *truth and dare*, persiapannya yaitu menentukan nama/ judul produk, warna dan animasi (desain monopoli) yang akan digunakan, isi monopoli (materi dan tugas-tugas berkaitan dengan percaya diri), kemudian dicetak atau *print* dengan bahan banner ukuran 3x3 meter. Pada pelaksanaan, proses pembuatan media monopoli, selanjutnya *editing* produk yaitu memperbaiki beberapa

Untuk buku panduan penggunaan media permainan monopoli *truth and dare*, persiapan yaitu menentukan judul buku, desain buku berkaitan dengan ukuran, warna dan animasi, isi buku (daftar isi, materi dan langkah-langkah penggunaan penggunaan media permainan monopoli *truth and dare*. Pada pelaksanaan yaitu proses pembuatan buku, cetak, selanjutnya *editing* produk, yaitu memperbaiki beberapa komponen yang kurang tepat sehingga menjadi lebih baik dan layak guna.

Dalam Permainan monopoli ini yang terpenting adalah papan permainan. Papan permainan berbentuk kotak berukuran 3x3 meter yang berisi 36 petak. 1 kotak besar sebagai pusat papan di dalamnya berisi tempat untuk meletakkan kartu *truth* dan kartu *dare*, selain itu digunakan sebagai tempat membayar denda bagi para pemain yang terkena denda. 36 terdiri dari 1 petak start, 16 petak ekstrakurikuler, 4 petak kartu truth, 4 petak kartu dare, 2 petak pajak, 2 petak kepemimpinan, 4 petak sifat mulia, 1 petak orasi, 1 petak wajib orasi dan 1 petak bebas berekspresi. Jumlah kotak yang di ambil peneliti disesuaikan dengan kebutuhan peneliti untuk menerapkan permainan. Setiap petak yang ada dalam permainan ini berukuran 25x50 cm. Dengan bentuk dan jumlah kotak yang disesuaikan

Dalam produk ini, tak lupa yang paling penting adalah kartu *truth* dan kartu *dare*. Kartu *truth* dan kartu *dare* terdiri dari 20 kartu. Kartu *truth* berisi pertanyaan yang bertujuan untuk melihat seberapa jujur para siswa siswi. Sedangkan kartu *dare* berisi pernyataan yang berupa tantangan, bertujuan mengasah *self confidence* siswa supaya berani menerima tantangan. Siapapun yang menerima baik kartu *truth* dan kartu *dare* wajib mengambil dan menjalankan tugas.

Dalam produk permainan monopoli *truth and dare* ini juga terdapat alat pendukung diantaranya uang mainan dari nominal Rp. 100 sampai Rp. 100.000. Kartu hak milik yang terdiri dari 16 kartu ekstrakurikuler, 4 kartu sifat mulia dan 2 kartu kepemimpinan. Tak lupa rumah-rumahan berjumlah 32 buah dan hotel-hotelan berjumlah 12 buah.

Penguji II

Nama : Yusria Ningsih, M. Kes

Tempat, tanggal lahir : Situbondo, 18 Mei 1976

Alamat : Jl. Raden Wijaya V/24 Sawotratap Aloha

Kontak Person : 0812 5251 5195

Status : Tenaga Pendidik UIN Sunan Ampel

Riwayat Pendidikan :

- a) S1 (BPI) Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel
- b) S2 (KIA) lkm UNAIR Surabaya

Pengalaman Organisasi :

- Sekretaris Muslimat PCMNU Situbondo.
- Pembina PAUD / Play Group AINI Situbondo.
- Konselor HIMPAUDI dan TK.

Pengalaman Kerja :

- AKBID (Nurul Jadid Paiton, Mojokerto, Hafshawati Genggong, Sukorejo dll).
- AKPER (Muhammadiyah Jember, Mojokerto dll)
- STKIP PGRI Situbondo

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji ahli pada lembar deskripsi, produk yang dikembangkan oleh peneliti ini dapat dikatakan tepat dan bermanfaat karena dapat membantu meningkatkan *self confidence* siswa-siswi.

Meskipun permainan ini sudah sesuai dan bermanfaat sebagaimana yang tertulis dalam lembar deskripsi tim uji ahli, namun secara prosedur atau praktik permainan perlu diadakan perbaikan. Selain itu, sebagaimana yang disampaikan penguji ahli bahwa dadu dibuat lebih bagus lagi karena dadu masih dibuat dengan bahan kardus yang tidak simetris. Selain itu, salah satu penguji menyampaikan bahwasanya untuk prosedur permainan dalam bentuk tata pelaksanaannya, hal ini bisa membuat para pemain lebih paham lagi dengan proses permainannya. Dan menurut salah satu tim uji ahli memaparkan bahwa permainan ini harus lebih difokuskan pada target yang akan dicapai baik obyek penelitian ataupun tujuan yang akan dicapai pada akhir permainan.

1. Pendahuluan merupakan proses awal pada setiap penelitian, pendahuluan yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini dilaksanakan dengan cara menggali informasi kepada guru BK dan mendatangi para siswa di masing-masing. Hal ini dilakukan oleh peneliti kepada para siswa yang disebut dengan observasi yang bertujuan agar siswa dan peneliti saling mengenal satu sama lain sehingga mereka merasa nyaman dan terbuka dengan peneliti serta bersedia untuk bermain. kegiatan ini dapat dikategorikan sebagai pengkonsisian sunyek.
2. Sesi kedua, merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti kepada para siswa selaku subyek dengan memberikan angket yang berisi 40 butir soal dengan pilihan ganda, pertanyaan seputar kegiatan sehari-hari yang mencerminkan perilaku sifat mulia. Hasil dari jawaban siswa bisa disimpulkan, jika mereka memiliki 4 sifat mulia pasti mereka memiliki *self confidence* yang bagus namun jika mereka tidak berpegang teguh dengan 4 sifat itu maka bisa dipastikan *Self Confidence* mereka perlu ditingkatkan. Dalam proses konseling kegiatan ini dapat dikategorikan sebagai identifikasi masalah, hal ini dilakukan peneliti agar peneliti dapat mengetahui masalah atau potensi yang dimiliki oleh siswa-siswi, sehingga dapat dilakukan pendampingan untuk menyelesaikan permasalahannya dan mengembangkan potensi yang dimiliki.
3. Pada sesi ketiga yakni tahap permainan monopoli *truth and dare* (Treatment) ini, dapat dikatakan sebagai tahap inti dalam proses meningkatkan *self confidence* siswa-siswi. Tahap ini dilakukan setelah mengetahui permasalahan

- Dari proses pelaksanaan permainan monopoli *truth and dare* yang sudah dijelaskan diatas, maka dapat diambil kesimpulan yakni proses permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* siswa siswi cukup efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa-siswi selaku murid yang memiliki rasa *self confidence* kurang. Hal ini terlihat dari setiap perkembangan yang ditunjukkan oleh siswa-siswi pada setiap sesi permainan.

75% - 100 %	: sangat tepat, tidak direvisi.
60% - 75%	: tepat, tidak direvisi.
< 60%	: tidak tepat, direvisi.

2. Data Kualitatif

[illegible]

Seperti dalam proses belajar mengajar, ketika tidak memahami apa yang disampaikan Bapak/ Ibu Guru mereka yang bermasalah dengan *self confidence* tidak berani bertanya sehingga mereka tidak akan ketinggalan pelajaran. Selain itu ketika Bapak/Ibu Guru memberikan tugas berkelompok, siswa siswi yang memiliki masalah dengan *self confidence* akan sulit untuk di terimah oleh teman-temannya sehingga mereka tidak mendapatkan berkelompok.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan meningkatkan *self confidence* siswa siswi akan mudah melakukan kekiatan apaun yang diinginkan. Selain itu baik dalam segi sosial maupun akademik akan berkesinambungan ketika siswa siswi bisa bersosial dengan baik maka komunikasi dengan teman dan gurunya juga akan baik tanpa perlu merasa takut sehingga apapun yang tidak dimengerti bisa dipahami dengan baik.

Sesuai tahapan pengembangan produk dengan menggunakan metodologi *research and development* yang telah dijelaskan pada BAB I pada penelitian ini, maka peneliti telah melakukan seluruh tahapan. Pengembangan media

Pada tahapan pertama ini adalah tahapan perencanaan, pada tahapan ini peneliti melihat, bentuk permasalahan yang ada, menggali dan mendesain.

Peneliti mengidentifikasi potensi dan masalah yang sedang banyak terjadi dikalangan pelajar. Pada tahapan ini peneliti menemukan suatu permasalahan yang sering muncul pada kebanyakan siswa. Mereka memiliki *self confidence* kurang sehingga bisa menghambat para siswa dalam bersosialisasi. Siswa yang memiliki *self confidence* kurang juga terdapat di SMP Negeri 1 Balongbendo.

Pada tahapan ini peneliti mendapat rekomendasi dari Guru BK siapa yang perlu dibantu untuk meningkatkan *self confidence* nya. Peneliti juga menggali informasi lebih detail kepada Guru BK dan teman-teman terdekat siswa dengan menggunakan teknik wawancara dan observasi lingkungan sekolah. Wawancara serta observasi yang peneliti lakukan untuk mengetahui bagaimana perilaku siswa siswi ketika berada di sekolah sehingga dikatakan memiliki *self confidence* kurang.

2. Tahap Pengembangan

a. Validasi Desain Produk

[illegible]

b. Revisi Desai Produk

c. Uji Coba Produk Terbatas

d. Revisi Produk Pengembangan

3. Tahap Ujicoba

a. Uji Produk di Lapangan

b. Revisi Produk Pengembangan

[illegible]

monopoli *truth and dare* yang berguna sebagai alat bantu untuk meningkatkan *self confidence* para siswa.

c. Produksi masal

Pada tahap ini, produk yang dikembangkan oleh peneliti yang bermanfaat untuk membantu siswa dalam meningkatkan *self confidence* telah berhasil dilakukan dan berhasil membantu siswa dalam meningkatkan *self confidence*nya, sehingga produk pengembangan media permainan monopoli truth and dare ini dapat dinyatakan efektif dan cocok oleh para ahli. Sehingga nantinya produk pengembangan permainan ini dapat dikembangkan lagi oleh para peneliti selanjutnya.

Demikian proses pengembangan media permainan monopoli *truth and dare* ini dilakukan oleh peneliti. Dengan adanya saran dan masukan dari tim uji ahli dan telah dilakukannya revisi sesuai dengan saran dan masukan tim uji ahli, produk ini dapat dikatakan cocok dan sesuai untuk membantu siswa SMP yang memiliki *self confidence* kurang.

ANALISIS DATA

Secara keseluruhan analisis proses pengembangan media permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada siswa sesuai dengan proses konseling pada umumnya, hanya saja dilaksanakan dengan bentuk pelatihan sederhana. Lebih jelasnya, proses pelatihan dapat dilihat melalui bagan sebagai berikut:

```
graph TD; S1([SESI I]) --> P[Pendahuluan]; S1 --> T1[Pengenalan, membangun trust, mengondisikan lingkungan]; S1 --> S2([SESI II]); S2 --> ID[Identifikasi & Diagnosis]; S2 --> T2[Inti Pelatihan]; S2 --> S3([SESI III]); S3 --> T3[Treatment]; S3 --> S4([SESI IV]); S4 --> E[Evaluasi]; S4 --> T4[Evaluasi Permainan];
```

The diagram illustrates a four-session systematic analysis process for play therapy. It is structured as follows:

- SESI I** (Session I) leads to **Pendahuluan** (Introduction) and **Pengenalan, membangun *trust*, mengondisikan lingkungan** (Introduction, building trust, conditioning the environment).
- SESI II** (Session II) leads to **Identifikasi & Diagnosis** (Identification & Diagnosis) and **Inti Pelatihan** (Core Training).
- SESI III** (Session III) leads to **Treatment**.
- SESI IV** (Session IV) leads to **Evaluasi** (Evaluation) and **Evaluasi Permainan** (Evaluation of Play).

- [illegible]

- Dari proses pelaksanaan permainan monopoli *truth and dare* yang sudah dijelaskan diatas, maka dapat diambil kesimpulan yakni proses permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* siswa siswi cukup efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa-siswi selaku murid yang memiliki rasa *self confidence* kurang. Hal ini terlihat dari setiap perkembangan yang ditunjukkan oleh siswa-siswi pada setiap sesi permainan.

Seperi dalam proses belajar mengajar, ketika tidak memahami apa yang disampaikan Bapak/ Ibu Guru mereka yang bermasalah dengan *self confidence* tidak berani bertanya sehingga mereka tidak akan ketinggalan pelajaran. Selain itu ketika Bapak/Ibu Guru memberikan tugas berkelompok, siswa siswi yang memiliki masalah dengan *self confidence* akan sulit untuk di terimah oleh teman-temannya sehingga mereka tidak mendapatkan berkelompok.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan meningkatkan *self confidence* siswa siswi akan mudah melakukan kekiatan apaun yang diinginkan. Selain itu baik dalam segi sosial maupun akademik akan berkesinambungan ketika siswa siswi bisa bersosial dengan baik maka komunikasi dengan teman dan gurunya juga akan baik tanpa perlu merasa takut sehingga apapun yang tidak dimengerti bisa dipahami dengan baik.

Sesuai tahapan pengembangan produk dengan menggunakan metodologi *research and development* yang telah dijelaskan pada BAB I pada penelitian ini, maka peneliti telah melakukan seluruh tahapan. Pengembangan media

Pada tahapan pertama ini adalah tahapan perencanaan, pada tahapan ini peneliti melihat, bentuk permasalahan yang ada, menggali dan mendesain.

Peneliti mengidentifikasi potensi dan masalah yang sedang banyak terjadi dikalangan pelajar. Pada tahapan ini peneliti menemukan suatu permasalahan yang sering muncul pada kebanyakan siswa. Mereka memiliki *self confidence* kurang sehingga bisa menghambat para siswa dalam bersosialisasi. Siswa yang memiliki *self confidence* kurang juga terdapat di SMP Negeri 1 Balongbendo.

Pada tahapan ini peneliti mendapat rekomendasi dari Guru BK siapa yang perlu dibantu untuk meningkatkan *self confidence* nya. Peneliti juga menggali informasi lebih detail kepada Guru BK dan teman-teman terdekat siswa dengan menggunakan teknik wawancara dan observasi lingkungan sekolah. Wawancara serta observasi yang peneliti lakukan untuk mengetahui bagaimana perilaku siswa siswi ketika berada di sekolah sehingga dikatakan memiliki *self confidence* kurang.

2. Tahap Pengembangan

a. Validasi Desain Produk

[illegible]

b. Revisi Desai Produk

c. Uji Coba Produk Terbatas

d. Revisi Produk Pengembangan

3. Tahap Ujicoba

a. Uji Produk di Lapangan

b. Revisi Produk Pengembangan

[illegible]

monopoli *truth and dare* yang berguna sebagai alat bantu untuk meningkatkan *self confidence* para siswa.

c. Produksi masal

Pada tahap ini, produk yang dikembangkan oleh peneliti yang bermanfaat untuk membantu siswa dalam meningkatkan *self confidence* telah berhasil dilakukan dan berhasil membantu siswa dalam meningkatkan *self confidence*nya, sehingga produk pengembangan media permainan monopoli truth and dare ini dapat dinyatakan efektif dan cocok oleh para ahli. Sehingga nantinya produk pengembangan permainan ini dapat dikembangkan lagi oleh para peneliti selanjutnya.

Demikian proses pengembangan media permainan monopoli *truth and dare* ini dilakukan oleh peneliti. Dengan adanya saran dan masukan dari tim uji ahli dan telah dilakukannya revisi sesuai dengan saran dan masukan tim uji ahli, produk ini dapat dikatakan cocok dan sesuai untuk membantu siswa SMP yang memiliki *self confidence* kurang.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka data yang peneliti dapatkan menunjukkan beberapa hal yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada siswa di SMP Negeri 1 Balongbendo dapat dikatakan cukup efektif dan memenuhi standart permainan. Hal ini ditandai dengan terlaksananya proses penerapan permainan monopoli *truth and dare* dengan baik dan terukurnya hasil permainan malalui metode evaluasi yang konkrit. Proses permainan monopoli *truth and dare* ini dilakukan sebanyak dua tahap. Dari kedua sesi tersebut para siswa selaku subyek selalu menunjukkan perubahan dalam meningkatkan *self confidencenya* walaupun perubahannya tidak terlalu besar. Tidak hanya perubahan dalam peningkatan *self confidencenya* saja, dengan para siswa mau bermain dan berinteraksi dengan pemain lainnya sudah dapat dikatakan perubahan yang ditunjukkan para siswa terhadap dirinya sendiri.
2. Setelah diadakan permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada siswa di SMP Negeri 1 Balongbendo, data yang didapatkan menunjukkan adanya implementasi dari hasil permainan yang nampak pada perubahan *self confidencenyan* yang ditunjukkan dalam berinteraksi dengan teman-temannya. Perubahan

- a. Perubahan yang sangat signifikan terbukti pada permainan tahap kedua dimana para siswa berani berinteraksi dengan pemain lain. Para siswa yang sebelum permainan enggan untuk banyak berbicara menjadi senang dan mau berbicara dengan pemain lain.
- b. Selain itu perubahan yang signifikan juga dapat dilihat pada siswa yang awalnya memasang wajah datar dan selalu membuat pertahanan diri, di permainan tahap kedua mereka lebih rileks.

- menjadi senang dan mau berbicara dengan pemain lain.
- b. Selain itu perubahan yang signifikan juga dapat dilihat pada siswa yang awalnya memasang wajah datar dan selalu mempertahankan diri, di permainan tahap kedua mereka lebih rileks.
3. Pengembangan media permainan monopoli *truth and dare* untuk meningkatkan *self confidence* pada siswa SMP Negeri 1 Balon melalui beberapa proses yang harus dijalani oleh peneliti untuk menemukan bentuk permainan monopoli seperti apa yang bisa meningkatkan *self confidence* bagi para siswa yang ada di sekolah di jenjang SMP. Proses yang dilalui yakni, merevisi desain dilakukan peneliti sebanyak empat kali sampai revisi produk

Seorang siswa yang memiliki *self confidence* kurang seperti yang dikatakan sebelumnya, bahwa bentuk permainan monopoli *truth and dare* dalam hasil penelitian bukanlah hal yang dapat mencukupi kebutuhan siswa untuk meningkatkan *self confidencenya*. Namun sdengan demikian, jika lembaga dan masyarakat ining mengaplikasikan pada siswa yang memiliki *self confidence* kurang maka lembaga dan masyarakat sudah membantu siswa SMP tersebut dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya serta membantu mengarahkan masa depan siswa dengan berani mengeksplor tanpa ada hambatan.

